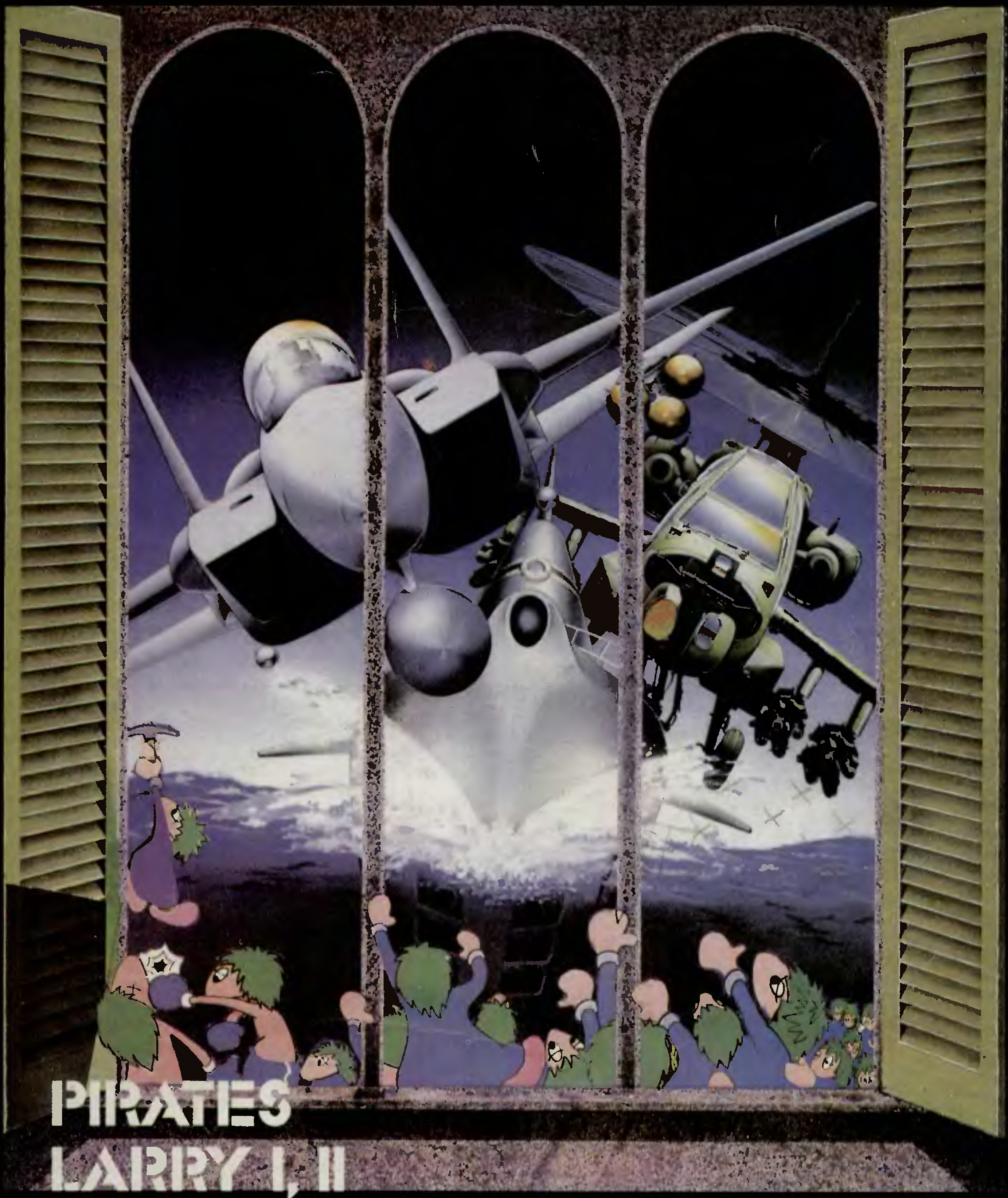
SIERPIEŃ/WRZESIEŃ'91 (4/91) MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH CENA 9000

TOP SECRET 6



PIRATES
LARRY I, II
SUPERY
KONKURS!
688 ATTACK SUB
TOMAHAWK (APACHE AH-64)
CONFLICT IN VIETNAM
TECZKA TAJNIAKA



Za tych, co na morzu

Wiemy, wiemy. Top Secret spóźnia się troszkę, ale nic to. Wspólnymi siłami ciechanowskich drukarzy i naszymi rękoma następny Top Secret w ofierze składamy.

I tak się złożyło, że ten numer to specjalny numer symulatorowy. Opis pełnego uzbrojenia F-19 uzupełni sagę z poprzedniego numeru, będąc zarazem preludium do zajęcia się śmigłowcem Apache. Ale najpoważniej przyjrzeliśmy się tym razem okrętom podwodnym. Na początek wypowie się Wielki Zientariusz i to wystarczy, by zrozumieć opisy Silent Service i 688. Od razu zapowiadamy Silent Service II, już w następnym numerze. I może wreszcie uda się też nie zapomnieć o F-15.

Nie stronimy i od konwencjonalnych Topsecretaliów — Larry I i II, uzupełnienie do Police Quest II i wiele, wiele więcej. Dość spojrzeć na spis treści.

Znalazły się też trzy teksty smutackie — test kolejnej porcji joysticków, relacja z wystawy gier oraz — UWAGA! — jak powstaje Top Secret?, czyli najbardziej prywatne zwierzenia redakcji.

Z rzeczy bieżących — zawarliśmy znajomość z Panami Piotrem i Dariuszem Łukaszuk z baaardzo znanej firmy Dynamix. Owocem pierwszych kontaktów jest ciężarówka licencjonowanych kopii gier firmy Dynamix oraz Sierra On-Line. Gry rozdamy w konkursach. Wszystko wskazuje na to, że niedługo będzie można WRESZCIE kupić legalnie coś z oprogramowania.

Niestety, Dynamix pisze gry tylko dla tripletu Amiga/ST/PC, więc Spectrumowcy i reszta będą trochę nieukontentowani. Ich staramy się obdzielać opisami jak najlepszych gier.

To wszystko wymaga niemałej gimnastyki, bo TS nie jest z gumy i może pomieścić skończoną ilość tekstu, zdjęć itp. Wy staracie się pomagać nam z całych sił i lektura listów daje nam bardzo dużo informacji, które wykorzystujemy przy składaniu kolejnych numerów. Pomagamy też trochę bajtkowcom w rubryce „Co jest grane?", więc starajcie się zajrzeć tam czasem.

Miłego ucztowania i do zobaczenia przy kolejnej porcji świeżego mięsa.

Redakcja

P.S. W tym numerze brak SOS — w następnym już w nowej szacie. Przypominamy o kuponach!

Uwaga!

W warszawskim **Users' BBS** od kilku tygodni działa **Konferencja Top Secret.** Wszyscy posiadacze modemów mogą łączyć się z numerem **213-224** (kierunkowy 0–22) codziennie od 15.00 do 8.00, a w weekendy bez przerwy. Konferencja ma służyć wymianie informacji, tipsów, nowinek itp. oraz ułatwić szybki kontakt z redakcją. W przypadkach nagłych można skorzystać z zaprzyjaźnionego Bajtek BBS (635-59-04, kierunkowy 0-2). Users' BBS zainstalowany jest w Liceum im. St. Batorego, zaś prowadzą go SysOpi Jacek Marczewski i Andrzej G. Baciński, Jr.

MENU









RUBRYKI

INDEX



Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski
Sekretarz Redakcji
Waldemar Nowak
Zespół Redakcyjny
Andrzej G. Baciński, Jr
Łukasz Czekajewski
Lech Kalwas
Rafał Kinowski
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kos
Konrad Olszewski
Marek Werstak - RFN
Opracowanie Graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Grafika
Piotr Chodorek
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska
Zdjęcia
Leopold Dzikowski
Skład i druk
PZG w Ciechanowie
Fotoskład
Hanna Geryszewska
Montaż
Grażyna Ostaszewska
Korekta
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska

Wydawca
Spółdzielnia 'Bajtek'
00-687 Warszawa
ul. Wspólna 61

Kontakt z zespołem
Środa 14.00 - 16.00
☎ 21-12-05

Nakład 107 000 egz.



Jak hartuje się stal

Tekst ten powstał po wielu nieśmiałych zapytaniach z Waszej strony o nasze ukochane dziecko.

Top Secret został wymyślony w czasach, gdy **„Bajtek"** był jeszcze chłopcem do bicia na posyłki. Raz na długi czas ukazywały się numery specjalne i właśnie przy tworzeniu numeru specjalnego o grach (a był to rok 1988) myśleliśmy, czy nie założyć pisma specjalnie dla graczy. Niestety, warunki nie były sprzyjające. Dlaczego? Spytajcie się swoich rodziców. Jeśli na dodatek któreś z nich będzie dziennikarzem, to na pewno wszystko Wam wyjaśni.

Teraz możemy już zdradzić tę słodką tajemnicę, że Top Secret miał nazywać się **WATCH!** (skrót od **WE ARE THE CHAMPIONS**). Ale potem, nie wiadomo dlaczego, zdecydowaliśmy się na **TOP SECRET**.

Pegaz przez pół roku przesiadywał nocami wymyślając kształt tytułu. Zarysował tony kalki technicznej i na końcu odkrył Amerykę: najładniejsze jest najprostsze.

Gdy RSW zrobiło BUM! a „Bajtek" został samodzielną firmą, od początku było wiadome, że wystartować trzeba z całej linii. Wojtek Zientara wiele razy mówił o swym pomyśle wydawania pisma o komputerach Atari. Wszystko złożone do kupy dało triumwirat

Bajtek-Moje Atari-Top Secret.

Ponieważ „Bajtek" istniał i ukazywał się regularnie od 1985 roku, zaś dwa pozostałe pisma były nowe, zdecydowaliśmy się na formułę dwumiesięczników. Jasne było, że nie jest to najdogodniejsza forma, gdyż przez dwa miesiące czytelnik może zapomnieć o swym piśmie i przegapić je w kiosku. Nie byliśmy jednak w stanie zapewnić cyklu miesięcznego. Ruszyliśmy od września 1990 roku i wydaje się, że z sukcesem. Odzew na pierwsze numery był ogromny i Top Secret zaistniał.

Do dziś przychodzą do redakcji tłumy ludzi, pytając o TS 1. My nie mamy już ani grama. Był czas, gdy kioski były pełne. Trzeba było wtedy kupować, a wiemy, że zwroty pierwszego numeru były spore.

A każdy Top Secret to kilkanaście nieprzespanych nocy, sterty papierów oraz kilogramy potu i krwi. Chcemy opowiedzieć w skrócie, jak hartuje się ta najtwardsza stal, jak powstaje Top Secret.

Na początku jest pomysł. Każda myśl może być obleczona w ciało, każda gra obstrzelana ze wszystkich stron. Śledząc na bieżąco to, co dzieje się „w temacie gier" dobieramy tytuły i sposób prezentacji.

Naczelny rozdaje robotę — rozpracowywanie gier. Potem godziny klepania w klawiatury i męczenia joysticków, przekopywania się przez stosy anglojęzycznych pisemek i tak powstają kolejne teksty. Całkiem spore grono współpracowników rozpracowuje gry — adventurówki, symulatory, labiryntówki, sierry itp. Potem dobieramy ilustracje, rozpisujemy klawisze sterujące, kody itp.

Do ciekawszych tematycznie gier eksperci dopisują techniczne opisy sprzętu — samolotów, statków, czołgów oraz rysują rysunki. Mapy szkicowane podczas gry są przerysowywane, kolorowane i uzdatniane. Wyciągane i drukowane są oryginalne fonty z tytułów. W ten sposób gromadzi się poszczególne materiały.

Następuje sesja zdjęciowa — kilkadziesiąt fotografii ekranu podczas jednej nocy. Potem wszystko jest katalogowane, porządkowane i układane.

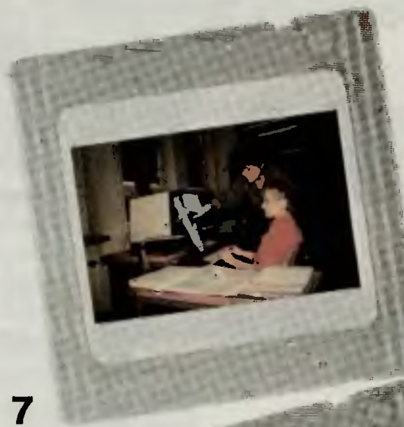
Gdy dochodzi do składania kolejnego numeru, ciągłość pracy na chwilę ustaje. Wyciągamy stosy przygotowanych modułów i głowimy się, jak rozsądnie poupychać w numerze tyle wiadomości. W końcu udaje się dopiąć te 36 stron. Następuje kosmetyka tych wybrańców Całość, opatrzona spisem treści i słowem wstępnym wędruje do grafika — projektanta. Tam Top Secret przybiera powoli formę, którą będzie miał na końcu. Całościowa makieta numeru jedzie do drukarni w . Ciechanowie, gdzie składane są teksty. skalowane ilustracje i układany cały numer. Po drodze sprawdzamy kilka razy całość i wyłapujemy błędy (nobody is perfect). Wreszcie dochodzi do ostatecznego momentu — finalna kontrola i rozpoczyna się druk.

Ponad sto tysięcy Top Secretów jest potem składanych, zszywanych i pakowanych w paczki. Nie mogąc się doczekać, zabieramy pierwsze pięć paczek i gnamy do redakcji. Resztę zabiera Centrala Kolportażu i rozwozi do kiosków w całym kraju. A potem... listy, telefony, robota i... kolejny Top Secret.

Tak wyglądałby proces idealny. Na każdym etapie zdarzają się potknięcia, obsunięcia, kłótnie i masa innych problemów. To, co widzicie przed sobą, jest efektem finalnym i ma służyć Wam. Jak dotąd, spełniamy chyba nieźle swoją rolę.

Marcin Przasnyski

1


7


2


8


3


9


4


10


5


11


6


12


1. cudoTWÓRCA tytułu
2. Eee... przydałby się pomysł
3. Znów zabili!
4. Pracownia graficzna Pegaza
5. Doc nad North & South
6. Teraz pozbierać to do kupy...
7. Fotoskład
8. Montaż
9. DRUK!!!
10. Zszywanie
11. W paczki i w świat!
12. Herr Kissel na froncie

Wojownicy przyszłości

Dzięki uprzejmości p. **Bieiskiego** z firmy **Electronics Export** z Londynu otrzymaliśmy do testowania porcję joysticków znanej na całym świecie firmy **QuickShot.** Według informacji producenta, w rękach graczy z całej kuli ziemskiej znajduje się już ponad **20 milionów** joysticków QuickShota (większość nadal przy życiu). W Polsce QuickShoty sprzedawane są w sieci sklepów **Europa.**
Joysticki te przystosowane są do wszystkich systemów gier — komputerów, konsoli typu **SEGA, NES** itp.
Z naszej kilkuletniej praktyki wynika, że **QuickShoty** są ponad przeciętnie trwałe. Okazuje się, że są to też jedne z tańszych joysticków.
Pięć modeli, które otrzymaliśmy do testowania reprezentujących dwie z czterech linii firmy **QS,** zostało poddanych analogicznym próbom, jak w TS 3.
Seria Classic obejmuje najbardziej tradycyjne, produkowane od 1986 roku (SVI-102P **QuickShot II Plus** i QS-111A **QuickShot II Turbo),** zaś seria **Bio** — ergonomiczne modele dopasowane do anatomicznego kształtu dłoni, produkowane od 1990 roku (QS-129F **FlightGrip 1,** QS-131 **Apache 1** i QS-123 **Warrior 5).** Dwie pozostałe serie to **New Generation** i seria **Compu** (przeznaczona dla IBM-ów, sprzedawana wraz z kartą), do których jeszcze mamy nadzieję powrócić.
W pierwszej chwili naszą wesołość wzbudziły zachwyty producenta nad przyssawkami, które wg reklamówki miały być rewelacją, pozwalającą na używanie w grach tylko jednej ręki. Jednak po półtoragodzinnym wiszeniu joyów na oknie, uwierzyliśmy. Żaden nie odpadł. Producent wykazuje daleko idącą dbałość o klienta, która wyraża się w ciągłym udoskonalaniu starych, wypróbowanych modeli, np. **QuickShot II Plus** wywodzący się z modelu SVI-102 **QuickShot II** produkowanego od 1984 roku, czy **QuickShot II Turbo.**
Na niektóre modele producent udziela gwarancji, niezależnie od sprzedawcy! Trudno uwierzyć, ale np. **Warrior 5, Apache 2 i FlightGrip 1** posiadają gwarancję na rok. Jest to okres dla wielu innych joysticków wręcz śmiertelny. Nie wiemy niestety jak wyglądać będzie jej realizacja w naszych warunkach.
Wszystkie modele są wygodne w użyciu, dobrze leżą w dłoni i spełniają wiele oczekiwań. Wszystkie mają bardzo równy, dobrze powtarzalny AutoFire. Można śmiało stwierdzić, że podczas testów nie zawiódł nas żaden joystick.



QS — 111A



QS — 102P

	SVI-102P **QSII Plus**	QS-111A **QSII Turbo**	QS-131 **Apache I**	QS-123 **Warrior 5**	QS-129F **FlightGrip 1**
blachy	—	—	—	—	—
gumy	—	—	6	—	*
mikroprzeł.	6	6	—	szyny	—
fire	2	2	2	2	2
autofire	+	+	–	+	+
małe dłonie	+/–	–	–	–	–
bajery	–	–	–	–	cały
przyssawki	+	+	+	+	+
kolor	czarny	czerw.	granat.	czarny	granat.
długość kabla	127	125	192	120	192
tryb CPC	–	+	–	–	+
IBM	–	–	–	+	–

* — ciężko stwierdzić.

QuickShot II Plus

Jest to model o najdłuższej historii ze wszystkich tu prezentowanych (prawie siedmioletniej).
W stosunku do swego poprzednika (SVI-102) posiada mikroprzełączniki o znacznie większej trwałości, niż odkształcające się blaszane kopułki. Nie jest to model „zrób to sam" — po demontażu jest trudno składalny: przełącznik AutoFire jest wklejany, kable z drążka wyprowadzone są wąską szczeliną i sprawiają wiele kłopotów przy skręcaniu. Posiada za to podwójną blokadę przeciwwyłamaniową. **QuickShot II Plus** współpracuje z Atari, Commodore i innymi komputerami w tym standardzie.

QuickShot II Turbo

Jest to wizytówka firmy i prawdopodobnie najlepiej sprzedawany model. Od swej poprzedniej wersji różni się dodatkowym przełączaniem w tryb CPC, jest też nieco twardszy. Jako jeden z joysticków przeżył u Pegaza trzy lata, co już wystawia mu wysoką notę. Mikroprzełączniki są „dwustopniowe" (nakładka PVC) wykluczając w praktyce ich zniszczenie fizyczne.

Apache 1

Przedstawiciel bardzo mało znanej dotąd w Polsce linii wzorniczej, wg reklamówki tylko dla zawodowych graczy (Only for Professionals). Należy do serii Bio co oznacza, że szczególnie dobrze leży w męskiej dłoni. Pozwala na bardzo precyzyjne sterowanie. Jedyną niedogodnością jest brak AutoFire, przez co joystick wydaje się być kierowany do specyficznego grona odbiorców — mało strzelających.
Innowacją w tym modelu jest zastosowanie specjalizowanych styków gumowych, dzięki czemu Apache jest praktycznie bezszelestny (ach, te nocne gierki). Nie wymaga też wielkiej siły — jest czuły na wychylenia oraz posiada blokadę przeciwwyłamaniową.

FlightGrip 1

Zupełnie nieoczekiwana konstrukcja, jakże różna od klasycznej definicji joysticka. Sterowanie zapożyczono z małych elektronicznych gier **Nintendo** i może odbywać się za pomocą dwóch kciuków. Gra się nim bardzo wygodnie, gdyż nie wymaga użycia mięśni całej ręki — po prostu trzyma się go luźno na kolanach. Wymaga przyzwyczajenia, lecz po paru godzinach gry już nie zamieni się go na inny. Podobnie jak Apache posiada blisko dwumetrowy, bardzo elastyczny kabel. Pracuje z Atari, Commodore, Amstradem, MSX i SEGA. Jest oczywiście bezszelestny.

Warrior 5

To już zupełnie inna zabawka. Joystick do IBM-a, posiadający też odpowiednik dla Macintosha. Analogowy (wychyłowy), ze specjalną wtyczką. Szczególnie przydatny do programów graficznych i niesiłowych gier. Jest również bardzo wygodny. Co więcej, można wyłączyć powracanie do pozycji centralnej, przez co joystick praktycznie może zastąpić mysz. Posiada średnio wygodnie umieszczony AutoFire oraz potencjometry centrowania X/Y.
Joysticki firmy **QuickShot** w stosunku do innych obecnych na polskim rynku są liczącą się konkurencją. Mamy nadzieję, że zdobędą powodzenie.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski



QS — 131





QS — 123
QS — 129



Lemmings



**Jeśli chcecie zobaczyć
Lemingów las,
Przed komputer dziś
zapraszam was.
A więc monitor włączcie,
Dysk wetknijcie i usiądźcie.
Zaczynamy dla was nową grę!**

Czy słyszeliście o Lemingach? Są to drobne gryzonie z rodziny norników. Zamieszkują tundry północnej Eurazji i Ameryki Północnej. Te sympatyczne stworzonka mają krępy tułów, szeroką głowę, małe oczka i uszka. Pokryte są gęstym puszystym futerkiem, które u niektórych gatunków bieleje na zimę. Są bardzo żarłoczne i trawolubne. Co pewien czas odbywają jednorazowe wędrówki, w czasie których większość z nich ginie z wyczerpania i od kłów drapieżników.

Do dziś naukowcy łamią sobie głowy usiłując dociec, co jest przyczyną dziwnego marszu Lemingów do morza. Te uparte stworzonka potrafią podczas takiej eskapady przepłynąć rzekę a nawet cieśninę morską. Nadal jednak nie wiadomo, czemu to wszystko służy. Jedynym, w miarę prawdopodobnym wyjaśnieniem, może być przeludnienie populacji, z której to odłącza się pewna grupa i rusza na poszukiwania nowych terenów.

Lemmings to również wspaniała gra, wymagająca dużo rozwagi, wyobraźni i refleksu. Celem jest wyprowadzenie z życiem odpowiedniego procentu stada Lemingów. Uda Ci się to tylko wtedy, gdy będziesz poprawnie wydawał rozkazy. Ale o tym za chwilę.



CLIMBER (Alpinista). Wspina się na każdą pionową powierzchnię,



FLOATER (Spadochroniarz). Jeśli Leming spada w objęcia śmierci, szybka akcja parasolem może go jeszcze uratować,



BRIDGE BUILDER (Mostowy). Buduje mosty nad przepaściami, dziurami, ogniem itp. Gdy kręci głową trzeba go „zaklikować".

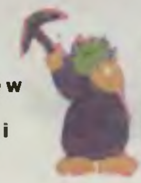
BLOCKER (Bloker). Tamuje i odwraca pochód Lemingów, co przy np. niedokończonej budowie mostu nad przepaścią jest rzeczą nieodzowną,



BOMBER (Kamikaze). Żywa bomba, która może w odpowiednim miejscu wysadzić ścianę, zniszczyć most lub jako Bloker umrzeć z pieśnią Lemingów na ustach.



BASHER (Wiertacz). Przebija się w poziomie przez skały i ziemię, ale nie przez stalowe ściany,



MINER (Górnik). Kopie pod kątem 45° od pionu,



DIGGER (Kopacz). Wgryza się pionowo w ziemię, gdy nie ma już innego wyjścia,

Gdy będziesz już gotowy, nie zapomnij sprawdzić, ile Lemingów będzie brało udział w grze na danym levelu, oraz jaką część z nich należy uratować. Wiadomo wtedy od razu, jak rozrzutnie możesz dysponować życiem naszych pupili. Po skończonym etapie pokazuje się kod do następnego, który warto zanotować.

Oprócz wydawania rozkazów możesz przyspieszać wykluwanie Lemingów z norki (klawisze + i -). Poza tym często widowiskowe jest zbiorowe samobójstwo ustawiane ostatnią ikoną, gdy wszystkie jak jeden mąż udają się do Krainy Wiecznych Łowów.

Jeśli znudzi Ci się samotna gra, możesz zaprosić do niej kolegę. Rządzą nią bardziej kryminalne zasady: można blokować wejścia do norki przeciwnika własnymi Blokerami, można wysadzać jego mosty i podkopywać norki, można tak blokować, by Leminigi kolegi wchodziły do Twojej norki itp.

Jeśli uda Ci się wysępić kody dostępu na kolejne komnaty, przemyśl przez chwilę swą postawę. Wpisywanie ich, granie z ich pomocą zabiera grze cały folklor. O niebo lepsze jest samodzielne gryzienie, wysadzanie, budowanie i wkręcanie się. A więc... Życzymy połamania myszy podczas (uczciwej mamy nadzieję) gry.

Red-Zbychu
Wojtuś Pogromca

Firma: Psygnosis
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC
Pomoc: SL@INE





Amiga

CULTIVATION

Mariaż dobrego pomysłu ze starannym wykonaniem może w efekcie końcowym przynieść tylko jedno — sukces. W tym przypadku oba warunki zostały spełnione na tyle dokładnie, że **Cultivation** bez kompleksów mógłby konkurować atrakcyjnością choćby z taką klasyką jak Tetris.

Idea Cultivation jest prosta i w zasadzie nie odbiega od stereotypowej formuły gier logicznych. Umieszczone w dwuwymiarowej przestrzeni klocki rządzą się tylko jednym prawem — identyczności wzoru — po zetknięciu się ze sobą znikają. W miarę postępu gry klocków przybywa lub ubywa, ale zawsze chodzi o to, by usunąć je w ciągu trzech minut. Klocki wolno przesuwać w dowolnym kierunku lub zrzucać je z góry na dół. Niestety, grawitacja nie pozwala na ich unoszenie.

Kolejne plansze obfitują w perfidne pułapki. Kłopot sprawiają nieparzyste liczby takich samych klocków. Niekiedy trzeba w pocie czoła ustawiać dziwne piramidki by je zlikwidować. Wystarczy tylko trochę pomyśleć. Poważny mankament stanowi konieczność rozpoczynania gry za każdym razem od początku, co utrudnia wnikliwą analizę odleglejszych plansz. Można za to samemu — **EDIT** — tworzyć plansze, na których będzie toczyć się gra.

Klocki są wysoce estetyczne i kolorowe (na tyle, na ile pozwolił mi stwierdzić to mój niezaprzeczalnie zielony monitor). Muzyka gra, szkoda tylko, że jedynie podczas wyświetlania planszy tytułowej. W czasie gry szurają przesuwane klocki, poza tym cisza aż w uszach dzwoni. Dopiero po ukończeniu planszy radosny głos obwieszcza tubalnie: „AH, YEAH!", strasząc osobników nieprzygotowanych psychicznie.

Autor zlitował się i dał szansę — **SPACE** — trzykrotnego podejścia do każdej planszy. Zapomniał jednak o zegarze, który nieprzerwanie odmierza cenne sekundy. Mimo wszystko przeważnie udaje się ukończyć zabawę przed upływem morderczego limitu i pozostały czas przeliczony zostaje na punkty. Dla początkującego gracza, wynik końcowy w granicach 2500 punktów może być w pełni satysfakcjonujący.

Cultivation jest grą jeszcze stosunkowo młodą i ma szansę stać się prawdziwym przebojem. Pojawiła się pod nazwą **Puzznic** w nieco poszerzonej wersji na Atari ST, wzbogacona o element zręcznościowy w postaci ruchomych platform. Stąd już tylko krok do przeniesienia jej na Amigę, po jakimś czasie może i na Spectrum. Na razie jednak mogą cieszyć się jedynie duzi i mali Atarowcy. Wiadomo, że dobre programy pojawiają się najpierw na lepszych komputerach *)

Master



Atari

*) ***Wiadomo także, że: wyjątek potwierdza regułę, jedna jaskółka Wiosny nie czyni, itd., itp...***

Redakcja

Firma: KE-Soft
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari, Atari ST
Pomoc: Grzegorz Marchiewicz



Atari ST







***Dziób niszczyciela** H.M.S*) „Onslaught" przecinał spokojne fale Morza Północnego z szybkością 34 węzłów. 45 minut temu otrzymałeś szyfrówkę, po której natychmiast podałeś kurs i rozkazałeś rozwinąć pełną moc turbin. 30 mil na północny-zachód samoloty RAF wykryły konwój hitlerowskiej Kriegsmarine składający się z tankowca i trzech drobnicowców wyładowanych sprzętem wojennym. Osłaniany zaledwie przez jeden niszczyciel konwój szybko podążał w stronę wybrzeża okupowanej Norwegii, aby zasilić stacjonujące tam garnizony niemieckie. Należało zlokalizować konwój, wyeliminować niszczyciel i zatopić transportowce.*

Według Twoich obliczeń od konwoju dzieliło Cię jeszcze około 10 mil, gdy oficer obsługujący radar zameldował o nadciągających od strony wybrzeża obiektach. W soczewkach Twojej potężnej lornety pojawiły się na tle nieba sylwetki samolotów o charakterystycznie wygiętych skrzydłach. Były to bombowce nurkujące Ju-87 „Stuka". Wyjąc przeraźliwie silnikami i zainstalowanymi na goleniach podwozia syrenami, atakowały Twój okręt bombami. Prowadziłeś swój niszczyciel zygzakując nieustannie, co w połączeniu ze słabym wyszkoleniem niemieckich pilotów pozwoliło Ci uniknąć trafienia. Niestety Twoje pompomy również chybiły celu, choć bez przerwy zanosiły się ogniem.

Szybko powróciłeś na kurs przecinający drogę konwojowi i w tym momencie Twój antyradar zasygnalizował obcy radar. Natychmiast przełączyłeś się na namierzanie radarowa. Po chwili oficer dyżurny zameldował, że od północnego wschodu zbliża się z szybkością 33 węzłów niemiecki krążownik.

W duchu obiecałeś sobie postawienie do raportu karnego winnego tak późnego wykrycia potężnego przeciwnika, po czym chcąc, nie chcąc podjąłeś nierówną walkę. Ustawiłeś niszczyciel bokiem do szybko nadciągającego kolosa i odpaliłeś pierwszą salwę torped...

ADS zapewni Ci dostatek prawdziwych emocji. Jeśli należysz do fanów gier symulacyjnych oferujemy Ci smakowite dania, rodem z kuchni francuskiej. To firma **Futura** zaprezentowała w końcu ubiegłego roku grę **Advanced Destroyer Simulator. ADS** jest kolejnym dowodem potwierdzającym wysoką klasę warsztatu swoich twórców. Nie wiadomo co bardziej w tej grze podziwiać: elegancką grafikę, świetną i bezbłędną animację czy koncepcję gry.

Akcja gry przenosi nas w lata 1940—1944 do największych teatrów bitew morskich Drugiej Wojny Światowej. Są nimi rejony kanału **La Manche, Morza Północnego** i **Morza Śródziemnego**. W każdym z wyżej wymienionych rejonów masz do wyboru pięć bojowych misji oraz scalającą je operację.

W grze przejmujesz rolę dowódcy niszczyciela brytyjskiej Royal Navy. Jednostka ta to **H.M.S. „Onslaught"** typu **„O/P"** o wyporności **3200 ton**, wliczając w to ciężar uzbrojenia. Stanowią go trzy baterie dział **120 mm** oraz dwie boczne wyrzutnie torped. Dowiadujemy się poza tym, że długość okrętu wynosi **110** metrów, szerokość **12** metrów a zanurzenie pod pełnym obciążeniem **4,5** metra. Jednostka napędowa **TIRANT D/I-50** zapewnia szybkość do **34** węzłów.

Menu opcji gry ofaruje, poza zapoznaniem z w/w charakterystyką okrętu, wybór parametrów realności: szansę naprawy okrętu w obcych bszach, skrócenie czasu ładowania dział i torped, zniesienie limitu paliwa i amunicji.

Jest rzeczą oczywistą, że stopień komplikacji sterowaniem i obsługi niszczyciela został dostosowany do potrzeb gry. Nie należy zatem oczekiwać tak wiernego odwzorowania tych czynności, jak to ofarują inne symulatory. Na mostku kapitańskim dysponujesz zaledwie sterem, radaram i sonarem. Poza trzystopniową regulacją szybkości zainstalowano też sygnalizator uszkodzeń, którego opcje znajdziesz wybierając klawisz **F5**. Wskaźnik ostrzegania przed atakami nad- i podwodnymi oraz liczniki: szybkości, atanu paliwa oraz sytuacji w wieżach baterii dział dopełniają obrazu wyposażenia informacyjnego. Przy wyrzutniach torpedowych zainstalowano wskaźniki gotowości do odpalenia.

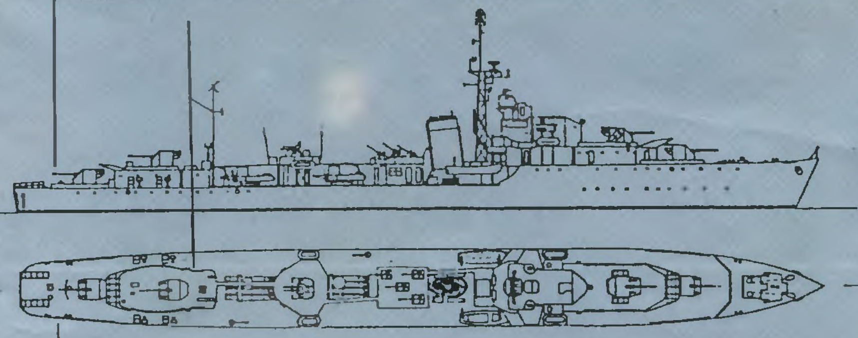
***) H.M.S. — His Majesty Ship.**

RESET

Firma: Futura
Rok produkcji: 1990
Komputer: Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC.

Klawisze sterujące do ADS

F1 — widok z mostku kapitańskiego
F2 — obserwacja przaz lornatę
F3 — wywołanie pomieszczenia baterii dział: (**1,2** — baterie przednie, **3** — bataria tylna)
F4 — wyrzutnie torped (**1** — lawa, **2** — prawa)
F5 — wywołanie obrazu i specyfikacji uszkodzeń
F6 F7 — wywołanie obrazu mapy ogólnej i mapy oparacyjnej (opcja ta ne zawsze reaguje za plerwszym razem)
8 — działo w górę
2 — działo w dół
4 — baterie dział i wyrzutnie torped w lewo
6 — baterie dział i wyrzutnie torped w prawo



Niszczyciele typu „O/P"

wyporność standard.:
1610 t (projektowana 1540 t)
długość: 110,3 m
szerokość: 11,3 m
zanurzenie: 3,0 m
urządzenia napędowa:
2 turbiny parowe Parsons
o mocy 40000 KM
zasilane parą z 4 kotłów Admiralty
prędkość maksymalna: 36 węzłów
zasięg:
3850 mil morskich przy prędkości
20 węzłów
załoga: 200 osób
uzbrojenie:
I seria
4 działa uniwersalne kalibru 120 mm
1 działo plot kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu, a działo 102 mm zamieniono na 4 wyrzutnie torpad
II seria
4 działa uniwersalne kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 40 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
8 wyrzutni torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
podczas wojny zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu
III serie
5 dział uniwersalnych kalibru 102 mm
4 działka plot kalibru 40 mm
4 działka plot kalibru 20 mm
4 wyrzutnie torped kalibru 533 mm
4 miotacze bomb głębinowych
2 wyrzutnie bomb głębinowych
* podczas wojny:
zwiększono liczbę działek 20 mm do sześciu, a jedno działo 102 mm zamieniono na 4 wyrzutnie torped

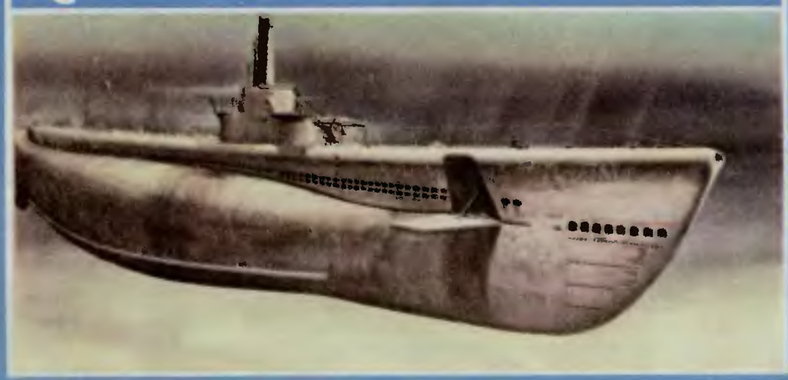
I seria
Oribi — ukończony 5.7.41; 18.6.46 przekazany Turcji w zamian za jednostkę zarekwirowaną na początku wojny, otrzymał nazwę „Gayret".
Offa — 20.9.41; 3.11.49 przekazany Pakistanowi: „Tariq"; sprzedany na złom 10.59.
Onslow — 8.10.41; uszkodzony 31.12.42 na M. Barentsa przez 3 pociski kalibru 203 mm z niemieckiego krążownika ciężkiego „Admiral Hipper"; później naprawiony; od 30.9.49 pakistański „Tippu Sultan".
Onslaught — 19.6.42; od 24.1.50 pakistański „Tughril".
II seria
Opportune — 14.8.42; wycofany 26.9.55; sprzedany na złom 25.11.55.
Obdurate — 3.9.42; wycofany 3.58; sprzedany na złom 30.11.64.
Orwell — 7.10.42; zmodernizowany w latach 52—53; wycofany 4.64; sprzedany na złom 28.6.65.
Obedient — 30.10.42; wycofany .10.58; sprzedany na złom 19.10.62.
III seria
Paladin* — 12.12.41; zmodernizowany w latach 56—57; sprzedany na złom 25.10.62.
Panther — 12.12.41; zatopiony 9.10.43 w rejonie wyspy Karpathos przez niemieckie samoloty.
Pakenham — 4.2.42; ciężko uszkodzony 16.4.43 na północ od Pantelierii przez włoskie torpedowce „Cassiopeia" i „Cigno" i zatopiony przez własną załogę.
Partridge — 22.2.42; zatopiony 18.12.42 na zachód od Oranu przez niemiecki okręt podwodny „U 565".
Penn* — 23.2.42; sprzedany na złom 31.1.50.
Pathfinder* — 13.4.42; ciężko uszkodzony 11.2.45 w rejonie Akyab (Birma) przaz japońskie samoloty; później okręt-cel; sprzedany na złom 11.48.
Petard* — 14.6.42; zmodernizowany w latach 56–57; sprzedany na złom 1967.
Porcupine — 31.8.42; rozerwany na dwie części 9.12.42 na północny-wschód od Oranu przez torpedę niemieckiego okrętu podwodnego „U 602"; obie części odholowane do W. Brytanii i przekształcone w hulki „Pork" i „Pine"; sprzedany na złom 1947.

Ważniejsze sukcesy bojowe

12.8.42 „Pathfinder" — zatopił włoski okręt podwodny „Cobalto".
3.9.42 „Pathfinder" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 162".
14.9.42 „Onslow" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 589".
30.10.42 „Pakenham" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 559".
15.12.42 „Petard" zatopił włoski okręt podwodny „Uarsciek".
14.1.43 „Pakenham" zatopił włoski okręt podwodny „Narvalo".
17.2.43 „Paladin" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 205".
16.4.43 „Paladin" i „Pakenham" zatopiły włoski torpedowiec „Cigno".
25.4.43 „Pathfinder" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 203".
4.5.43 „Paladin" i „Petard" zatopiły włoski torpedowiec „Perseo".
6.5.43 „Oribi" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 125".
26.12.43 „Opportune" brał udział w zatopieniu niemieckiego pancernika „Scharnhorst".
12.2.44 „Petard" i „Paladin" zatopiły japoński okręt podwodny „I 27".
4.3.44 „Onslaught" zatopił niemiecki okręt podwodny „U 472".

z czym się je

OKRĘTY PODWODNE?



W bieżącym numerze opisujemy kilka programów symulujących okręty podwodne. Okręt podwodny to wszakże nie koń (*„Jaki jest, każdy widzi”*) i nie wszyscy wiedzą, co to takiego i z czym się to je?

Zacznijmy od samej nazwy. Takie pływadło nazywa się okrętem podwodnym, a nie jak to sugerują niektórzy spece łodzią podwodną. Proszę spojrzec na dane techniczne zamieszczone obok opisu „Silent Service”. Czy ponad dwa tysiące ton żelastwa i różnych mechanizmów można nazwać łodzią?



Dwa słoiki

W bardzo dużym przybliżeniu okręt podwodny przypomina swoją budową mały słoik umiaszczony w dużym. Ten mały słoik jest szczalnym, mocnym stalowym walcem, w którym umieszczone są wszystkie ważne urządzenia okrętu i — oczywiście — jego załoga. Fachowo zwany on jest kadłubem sztywnym lub żywym, gdyż musi on wytrzymać ogromne ciśnienie wody na dużych głębokościach i zapewnia żywotnośc całego okrętu. Ponieważ jednak walcem trudno się pływa (jeśli nie wierzysz, to przepłyń się przewróconą beczką), to jest on obudowany drugim kadłubem posiadającym kształt opływowy. Ma on znacznie słabszą konstrukcję, gdyż nie podlega ciśnieniu wody, a nszywany jast kadłubem lekkim.

Z pewnością zastanawiasz się, jak to jest możliwe, że zanurza się cały okręt, a ciśnienie wody działa tylko na kadłub mocny. Jest tak diatego, że kadłub lekki jest otwarty i woda ciśnie na niego z obu stron — od zewnątrz i od wewnątrz, a więc działające siły się znoszą. Jest to związane z samą zasadą zanurzania się okrętu (niastety, kłania się tu niajaki Archimedes). Aby okręt (każdy) utrzymywał się na powierzchni, to siła wyporu musi równoważyć jego ciązar. Jeśli ciężar okrątu jest większy niż wypor (czyli ciężar wypartaj przezen wody), to wtedy on tonie. Dla zanurzenia okrętu podwodnego wystarczy więc tylko zwiększyc jego ciężar lub zmniejszyć wypór. Zwiększenie ciężaru jest kłopotliwe, bo skąd wziąc dodatkowa obciążenia. Znacznie prostsze jest zmniejszenie wyporu. W tym celu wystarczy tylko zrobić dziury w kadłubie lekkim, aby woda swobodnie mogła się dostać do jego wnątrza. Wypór samego kadłuba sztywnego jest znacznie mniejszy i okręt się zanurza. Przyjrzyj się rysunkom 1 i 2, która ilustrują te dwa stany pływania.

Należy jeszcze rozwiązać problem przechodzania z jednego do drugiego stanu. Droga „w dół” jest prosta: górne otwory w kadłubie lekkim zamykamy pokrywami, które noszą nazwą odwietrzników. Gdy odwietrzniki są zamknięte, to do przestrzeni między kadłubem lekkim i sztywnym (a dokładnia do jej części zwanej zbiornikami balastowymi) dostanie sią tylko trochę wody — tyle, ile zmieści sią po niewielkim sprężeniu znajdującego się tam powietrza (rys. 1). Po otwarciu odwietrzników, woda wypycha powietrze ze zbiorników balastowych i okręt zanurza się (rys. 3).

Większym problemem jest powrót na powierzchnię. Aby to umożliwić okręt podwodny jest wyposażony w zbiorniki ze sprężonym powietrzem. Najpierw zamyka się odwietrzniki, a następnie do zbiorników balastowych wpuszcza się sprężone powietrze (czynność ta jast nazywana szasowaniem balastów), które wypycha wodę i okręt się wynurza (rys. 4). Oczywiście jest to możliwe tylko wtedy, gdy ciśnienie wody będzie mniejsze niż ciśnienie powiatrza w zbiornikach. Teoretycznie istnieje więc możliwość, że okręt zanurzy sią tak głęboko, iż nie będzie mógł się wynurzyć o własnych siłach. Historia nie zanotowała jednak takich przypadków, ponieważ ciśnienie sprężonego powietrza jest zawsze większe od cisnienia, które może wytrzymać kadłub sztywny. Tak głęboko zanurzony okręt, przypomina wyglądem rozdeptaną puszką po „Coli”, czyli nie ma co się już wynurzać.

Jeżeli weźmiesz wspomniane na początku dwa słoiki i napełnisz wodą zewnętrzny, to cały ten zestaw po prostu utonie. Co w takim razie zrobić, aby okręt nie zanurzył się aż do dna, iecz zatrzymał się na wyznaczonej głębokosci. Trzeba dokładnie wyważyć (wytrymowac) okrąt przez napompowanie lub odpompowanie odpowiednio dobranej ilo-



ści wody w zbiorniku trymowym. Czynność ta wymaga precyzji oraz czasu. Niestaty, nia zawsze czas jest do dyspozycji. Do pomocy służą więc stery głębokości, którymi można regulować zanurzanie i wynurzanie okrętu oraz jego ustawienie na żądanej głębokości. Niestety działają ona tylko podczas ruchu. Można to sprawdzić porównując w „Silent Service” czas zanurzania się okrętu stojącego i płynącego z pewną prędkością. Pamiętając o tym można niekiedy uratować swój okręt od zatonięcia. Jeżeli został on uszkodzony i ma przeciek tak znaczny, że nawet po nakazaniu wynurzania powoli opada, to zwiększenie prędkości moze temu zapobiec i pozwoli zatrzymać tonięcia przynajmniej na czas niezbędny do zatamowania przecieku.

Napisałem wcześniej, że tylko częsc przestrzeni między kadłubami jest wykorzystywana na zbiorniki baiastowe. Jest tak, ponieważ okręt jest wyważony w ten sposób, że niewielka cząść tej przestrzeni wystarcza do zmiany pływalności całego okrętu. A co z resztą? Chyba sią nie marnuje? Oczywiście, że się nie marnuje. Każdy kawałek objętości okrętu jest cenny i nie mozna dopuścić do takiego marnotrawstwa. W pozostałych częściach, zbędnych z punktu widzenia statyki okrętu, umieszczone są zbiorniki paliwa. Aby jednak ciśnienie



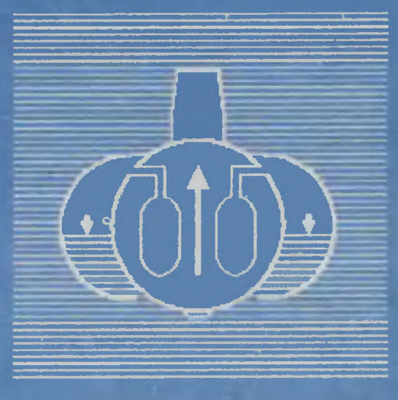
wody na duzej głębokości nie zgniotło tych zbiorników, są one w dolnaj części otwarte. W miarę zanurzania dostaje się tam woda i ciśnienie jest zawsze równe zewnętrznemu (paliwo nie wypływa, bo jest lżejsze od wody). Dodatkowym efaktem takiej konstrukcji jest zapełnianie przez wodę zbiorników paliwa w miarę jego zużywania, co zapobiega zmianom wyważenia okrętu. Umieszczenie zbiorników paliwa na zewnątrz kadłuba sztywnego tłumaczy ich wrażliwośc na wybuchy bomb głębinowych. Przejmują ona bowiam znaczną część energii wybuchu i chronią kadłub sztywny, lecz jednocześnia uszkodzanie tych zbiorników powoduja wyciek paliwa i pozostawianie na powierzchni śladów ropy.

Zamiast marmolady

Trzeba jaszcze wyjaśnić, co znajduja się w mniajszym z naszych przykładowych słoików — kadłubia sztywnym. Cały kadłub jest podzielony na wodoszczelne części (przedziały). Na obu końcach (na dziobie i rufie) znajdują się przedziały torpedowe. Umieszczone są w nich wyrzutnia torped oraz torpedy zapasowa (pod podłogą), a ponadto koje (łóżka) dla załogi. Idąc od dziobu, za przedziałem torpedowym napotykamy na pomieszczenia podoficerów i oficerów oraz kambuz i mesę, czyli po polsku kuchnią i jadalnię. W następnym przedziale ulokowana jest kabina kapitana i kabina nasłuchowo-radarowa (stanowisko operatorów sonaru i radaru).

Mniej więcej w środku długości okrętu natrafiamy na jedno z ważniejszych pomieszczen okrętu — przedział zwany centralą. W centrali znajdują się wszystkie urządzenia sterowania okrątem: stery kierunku i zanurzenia, tablice sterowania odwietrznikami i szasowaniem, tablice manewrowe silników, a ponadto stoł nawigacyjny i peryskopy. To właśnie miejsca jest przedstawiane na głównej planszy „Silent Service”. Centrala ma jeszcze dodatkowe pomieszczenie znajdujące się nad nią — ulokowane jest ono w kiosku, czyli nadbudówce na kadłubia okrętu podwodnego.

Między centralą i rufowym przedziałem torpedowym umieszczone są urzą-



dzenia napędowe. Zajmują one dwa przedziały: w jednym znajdują się silniki spalinowa, w drugim zaś elektryczne. Konieczność posiadania dwóch odrębnych zespołów napędowych stanie się oczywista, jeśle weźmie się pod uwagę taki drobiazg, że silnik spalinowy oprócz paliwa potrzabuje jeszcze dużo (bardzo dużo) powietrza. Pod wodą skazani więc jesteśmy na korzystanie z silników elektrycznych pobierających prąd z akumulatorów (są one umieszczone pod podłogami dziobowych przedziałów okrętu). Akumulatory można natomiast naładowac tylko na powierzchni, przy użyciu silników spalinowych (silniki elektryczne działają wtedy jako prądnica). Tu kolejna uwaga dla graczy: w zanurzeniu naiaży stale kontrolować poziom naładowania akumulatorow, aby nie zostać bez prądu. Naładowania ich wymaga bowiem wynurzenia i — co gorsza — stosunkowo długiego pozostawania na powierzchni, co moża mieć bardzo nagatywny wpływ na wynik patrolu.

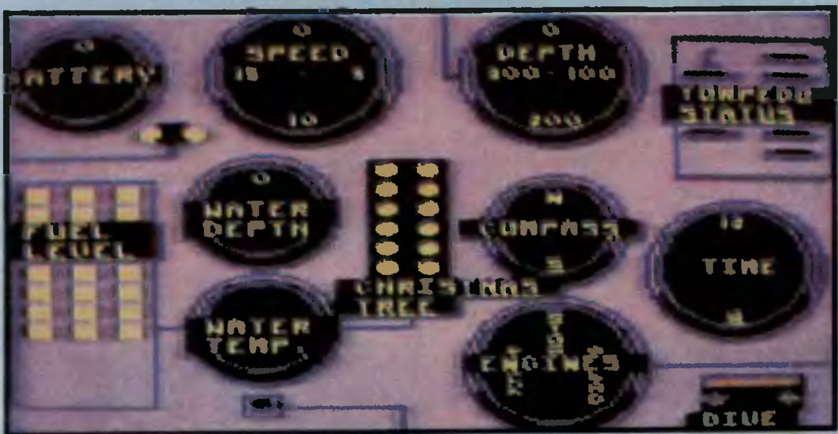
Mam nadzieję, że podane informacje przydadzą się zapalonym podwodniakom i zaowocują nowymi wpisami w tabeli „High Score”. O tym, że jest to ważne, świadczyć może znajdujący się tam również mój wynik

Wojciech Zientara



Atari





Silent Service jest jedną z najlepszych (jeśli nie najlepszą) symulacją okrętu podwodnego z okresu **II Wojny Światowej.** Masz możliwość uczestniczenia w walkach na Pacyfiku prowadzonych przez Marynarkę Wojenną Stanów Zjednoczonych w latach 1942 – 1944.

OPCJE

1. **TORPEDO GUN PRACTICE,** to krótkometrażowy sprawdzian na czterech nieuzbrojonych jednostkach.
2. **CONVOY SEARCH,** czyli zbiór jednorszowych scenariuszy przygotowujących do opcji **WAR PATROL.** Składają się na to:
— **USS*) „Plunger"**, styczeń 1942, wybrzeże Japonii, jeden statek handlowy,
— **USS „Wahoo"**, styczeń 1943, północne wybrzeże Nowej Gwinei, nieubezpieczony konwój,
— **USS „Hammerhead"**, październik 1944, północne wybrzeże Borneo, silnie ubezpieczony konwój,
— **USS „Searaven"**, styczeń 1943, atol Tornk, uciekający konwój,
— **USS „Tautog"**, marzec 1944, wschodnie wybrzeże Japonii, duży ubezpieczony konwój,
— **USS „Grayback"**, październik 1944, Morze Żółte, konwój bardzo silnie strzeżony,
3. **WAR PATROL,** to kilkudziesięciodniowy, pełnomorski patrol, mocno osadzony w realiach historycznych i geograficznych.
Wybierać możesz spośród pięciu scenariuszy:
— **USS „Tang"**, czerwiec 1942, Midway — Morze Żółte,
— **USS „Bowan"**, listopad 1942, z Freemantia, między wyspami Jawa, Amor, Borneo i Celebes,



— **USS „Glowler"**, sierpień 1942, z Brisbane, wzdłuż południowej Gwinei, zachodnich Filipin, Tajwanu i z powrotem po linii prostej obok Gwinei do Brisbanu,
— **USS „Seawolf"**, październik 1942, podobnie jak **USS „Bowan"**, tylko że do Mindanao i powrót do Midway,
— **USS „Spadefish"**, październik 1944, Midway — Morze Żółte.

WARUNKI

1. **LIMITED VISIBILITY** — widoczność może być ograniczona przez niesprzyjające warunki pogodowe. Będziesz musiał polegać głównie na radarze.
2. **CONVOY ZIG-ZAGS** — urzeczywistnienie gry poprzez włączenie opcji zygzakowania konwojów.
3. **DUD TORPEDOS** — torpeda od czasu do czasu nie wybuchnie po trafieniu w cel.
4. **PORT REPAIRS ONLY** — naprawy tylko w porcie. Po uszkodzeniu poszycia, mechanizmów lub uzbrojenia okrętu nie możesz liczyć na samonaprawienie. Pozostaje powrót do portu.
5. **EXPERT DESTROYERS** — kapitanowie niszczycieli i eskortowców mają

dokończenie na str. 10

688 ATTACK SUB





IBM PC

Stalowy cylinder długości 100 metrów, płynący z szybkością 70 kilometrów na godzinę 500 metrów pod powierzchnią morza, to nie pomysł z kiczowatej powieści science fiction. Gdzieś w mrocznych głębinach Północnego Atlantyku, czy też w prześwietlonych tropikalnym słońcem wodach Oceanu Spokojnego te kolosy pełnią swą powinność w służbie najstarszej ze sztuk — sztuce wojny. Warte miliardy dolarów, wyposażone w skomplikowany sprzęt elektroniczny, gotowe do błyskawicznej akcji patrolują szlaki handlowe, lub czekają na rozkaz ataku na przeciwnika — atomowe okręty podwodne.

Dawno minęły czasy, gdy do służby u podwodniaków wybierano „kurdupli". Dziś nie liczą się rozmiary ciała, choć siła rąk i sprawność czasem są przydatne. Najważniejsze to refleks, inteligencja i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Jeśli nie wierzysz — możesz się o tym sam przekonać. Pomoże Ci w tym **688 Attack Sub** — nie pierwsza, nie ostatnia, ale na długi czas najlepsza symulacja okrętu podwodnego. Masz do swej dyspozycji jeden z najnowocześniejszych amerykańskich lub radzieckich (co i tak na jedno prawie wychodzi) okrętów podwodnych, razem z całym wyposażeniem, czyli: rakietami, torpedami, peryskopem, sonarem, i masą innych przyrządów, których nazw nawet nie będę wymieniał.

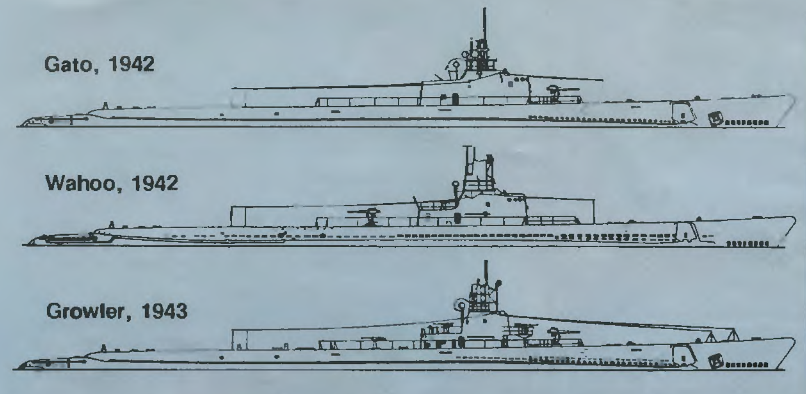
Do wyboru masz jedną z kilkunastu misji — możesz konwojować statki na Morzu Śródziemnym lub zatapiać je w Cieśninie Gibraltarskiej, możesz prowadzić wojnę na Bałtyku u wybrzeży Polski, lub szukać radzieckich nosicieli rakiet z głowicami nuklearnymi na Morzu Barentsa. Możesz...

Zanim jednak zatopisz tankowiec Kadafiego lub krążownik „Kirow", dobrze było by przejść krótkie szkolenie. Pod ręką, czyli pod **F1** znajdziesz **Help**, który przynajmniej w skrócie podpowie co znaczą rozmieszczone na ekranie wskaźniki. Sterowanie współczesnym okrętem wymaga kontrolowania naraz kilkunastu urządzeń, umieszczonych w siedmiu pomieszczeniach (szybkie przemieszczanie się między nimi umożliwiają klawisze od **F2** do **F7**). Zacznijmy od misji szkoleniowej **Torpex'89**.

Przed rozpoczęciem misji musisz odebrać rozkazy wysyłane drogą radiową przez dowództwo. Żeby móc to zrobić, powinieneś udowodnić, że masz do tego prawo. Haseł jest kilkadziesiąt, dla cierpliwych podaję kilka: **EAR, DIF, CHO, GOI, CRE, BAF, UND, BLA, YOU, GAU.** Raz na siedem powinno Ci się udać.

Kiedy już wyślesz kod i otrzymasz potwierdzenie, możesz przystąpić do wykonywania misji. Najpierw dobrze jest rozejrzeć się przez peryskop —

dokończenie na str. 10



Typ „Gato/Balao"	
wyporność nawodna	1526 t
wyporność podwodna	2424 t
długość	95,0 m
szerokość	8,3 m
zanurzenie	4,6 m
urządzenia napędowe	4 silniki wysokoprężne o mocy 5400 KM; 2 silniki elektryczne o mocy 2740 KM
prędkość nawodna	20 węzłów
prędkość podwodna	9 węzłów
zasięg na powierzchni przy prędkości	12 000 mil morskich 10 węzłów
maksymalna głębokość zanurzenia	
typ „Gato"	90 m
typ „Balao"	120 m
załoga	60 ludzi
uzbrojenie torpedowe	10 wyrzutni kalibru 533 mm; (6 dziobowych i 4 rufowe); 24 torpedy
uzbrojenie artyleryjskie	1 działo kalibru 76, 102 lub 127 mm początkowo 2 przeciwlotnicze km kalibru 13 mm później 2-6 działek kalibru 20 i 40 mm w różnych kombinacjach

Okręty typu „Gato" nosiły sygnatury od SS 212 do SS 284, a typu „Balao" od SS 285 do SS 352, od SS 361 do SS 378 i od SS 381 do SS 416. Zamówienia na okręty o sygnaturach od SS 353 do SS 360, SS 379 i SS 380 zostały anulowane przed rozpoczęciem budowy. Jednostki typu „Gato" i „Balao" różniły się nieco konstrukcją, ale zewnętrznie były niemal identyczne. Ich rozwinięciem był typ „Tench" (1570/2428 t, 20,2/18,7 w, 14 000 Mm/10 w, uzbrojenie 10 wt 533 mm, 1 x 127, 1 x 40pl i 1 x 20pl lub 2-3 x 20pł). Okręty tego typu nosiły sygnatury SS 417 — SS 426, SS i 1 x 20pl lub 2-3 x 20pl). Okręty tego typu noaiły sygnatury SS 417 — SS426, SS 435, SS 475 — SS 490 i SS 522 — SS 525. Ponadto rozpoczęto, lecz nie ukończono budowy okrętów o sygnaturach SS 427, SS 428, SS 436, SS 437, SS 491, SS 516 i SS 517. Zamówienia na jednostki o sygnaturach SS 429 — SS 434, SS 438 — SS 474, SS 492 — SS 515, SS 518 — SS 521 i SS 526 — SS 562 anulowano przed rozpoczęciem budowy.

dokończenie ze str. 9

duże doświadczenie i mogą być wtedy na prawdę niebezpieczni.

6. **CONVOY SEARCH** — pomimo zasygnalizowania obecności konwoju, będziesz musiał go odszukać (w nieznanym kierunku).

7. **ANGLE-ON-BOW INPUT** — konieczność ręcznego (a nie automatycznie przez kalkulator torpedowy) ustalenia kąta biegu celu (kąt między linią łączącą atakującego z celem i kursem celu).

OKRĘT

Po dokonaniu wszystkich formalności powinieneś zapoznać się z okrętem. Zabawę rozpoczynasz w centrali. W poruszaniu po nim pomoże Ci strzałka kierowana joystickiem.

Środkową część centrali zajmuje peryskop. W nim kalkulator torpedowy informuje o odległości, kursie i prędkości celu, a także kursie Twoich torped. Poniżej widnieje prędkość Twojego okrętu, głębokość i kurs.

Na lewo od paryskopu znajduje się tablica kontrolna okrętu. Są tam (licząc od lewego górnego rogu) liczniki naładowania baterii akumulatorów, prędkościomierz, głębokościomierz oraz liczba torped. W drugim rzędzie od lewej umieszczono kontrolki stanu paliwa, odległości okrętu od dna i termometr (temperatury morza). Znajdziesz jeszcze kompas, zegar pokładowy i wskaźnik pracy silników.

Z centrali możesz wyjść na mostek i podziwiać widoki, tylko wtedy jednak, gdy nie jesteś zanurzony. W prawym dolnym rogu centrali znajdziesz dziennik pokładowy, w którym odnotowywane są Twoje sukcesy. Po skierowaniu joysticka w dół, kapitan otrzymuje meldunki o stanie technicznym okrętu. W prawo w dół znajduje się Dziennik Zadań Bojowych, zawierający informacje o zatopionych jednostkach i zużyciu amunicji.

RADY PRAKTYCZNE

— wykorzystuj fakt zaskoczenia; lepiej jest długo śledzić konwój i zaatakować, niż walczyć z wynurzenia,

— maks. prędkość podwodna wynosi 10 węzłów a nawodna 20 węzłów (czyli mil morskich na godzinę, 1w=1,852 km/h),

— jeżeli konwój płynie bez eskorty używaj działa,

— z działa strzelaj salwami, torpedami pojedyńczo,

— nie prowadź walki z niszczycielami, chyba, że te wykryły Cię i gotują ałę do staku bombami głębinowymi,

— w razie wykrycia zwiewaj na 150 lub niżej (sprawdź w instrukcji, czy Twój okręt może zanurzyć się na 300, czy 425 stóp),

— działające silniki okrętu ułatwiają namierzenie przez niszczyciele,

— peryskop przestaje być użyteczny poniżej 44 stóp, nie zdaje również egzaminu w nocy i przy małej widoczności,

— jedyną szansą zniszczenia niszczyciela jest odpalenie torpedy w chwili gdy ten płynie wprost na Ciebie i nie znajduje się w odległości większej niż 3000 jardów.

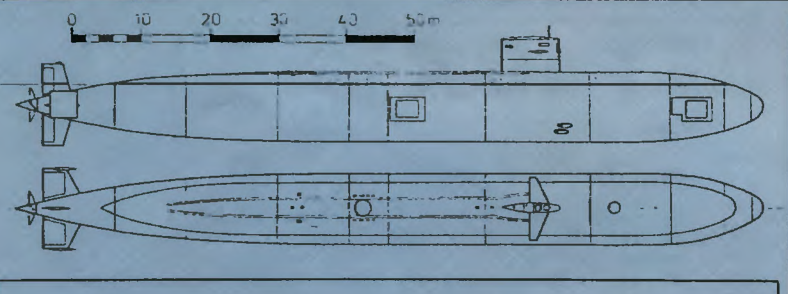
*) **USS — United States Ship.**

R.O.K.

Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1986
Komputer: Spectrum, Commodora, Atari, Amstrad, Atari ST, Amiga, IBM PC
Konsultacja: Wojciech Zientara

Klawisze sterujące do Silent Service

Z/X — zwiększenie/zmniejszenie skali mapy
0-4 — moc silników
R — rewera silników
D — zanurzenie
S — wynurzenie
CTRL+E — awaryjne wynurzenie
P — peryskop góra/dół
I — identyfikacja jednostki wroga (tylko na paryskopie)
T — wystrzelenie torpedy
G — salwa z działa (tylko na powierzchni morza)
‚, — poprawki w ustawieniu kąta działa
F — zwiększenie skali czasu
N — normalna skala czasu
7 — śmieci zmylające pogoń przeciwnika
W — chwilowa pauza
A — wprowadzenie kąta kursowego
RETURN — odwołanie wcześniejszego polecenia
JOYSTICK — ster okrętu



Atomowe okręty podwodne typu „Los Angeles"	
wyporność nawodna	6000 t
wyporność podwodna	6900 t
długość	109,7 m
szerokość	10,1 m
zanurzenie	9,8 m
urządzenia napędowe	1 reaktor General Electric, 2 turbiny parowe, 1 śruba napędowa
moc maszyn	35 000 KM
prędkość nawodna	20 węzłów
prędkość podwodna	35 węzłów
uzbrojenie	4 wyrzutnie kalibru 533 mm dla rakietotorped *Subroc*, pocisków kierowanych *Harpoon*, pocisków kierowanych *Tomahawk* i torped Mk 48 przeciw op
załoga	127 ludzi

Okręty typu „Los Angeles" noszą sygnatury od SSN 688 do SSN 725 i od SSN 750 do SSN 757. Są one wprowadzane do służby od roku 1976. Dalsze jednostki znajdują się w budowie.

dokończenie ze str. 9

F5, Up. Usłużny członek załogi rozpozna dla Ciebie cele i oznaczy je kolejnymi literami alfabetu. Wybierz jeden z nich — **tarGet.** Teraz szybko do przedziału amunicyjnego — **F7.** Naciśnij **R** —**toRpedo** i **ENTER** aby załadować torpedę do wyrzutni. Załaduj wszystkie wyrzutnie: **noisemAker** służy do robienia hałasu, a **Missile** to rakieta. Kiedy torpeda jest uzbrojona, a wybrany cel znajduje się w odległości mniejszej niż 10 mil to możesz ją odpalić — **Launch.** Do zatopienia większości statków potrzebne są co najmniej dwie torpedy. Teraz opuść peryskop, przenieś się do maszynowni — **F4**, daj nurka i płyń w stronę celów które widziałeś, ale nie za szybko, żeby nie robić za dużo hałasu. Kiedy będziesz odpowiednio blisko, możesz się wynurzyć i spróbować zatopić następny cel — uważaj, byś nie został wykryty. Jeżeli chcesz zwiększyć możliwości swojego sonarowca, rozwiń sieć podwodnych mikrofonów — **DEPLOY TOWED ARRAY.** Pamiętaj jednak, że nie wolno Ci będzie przekroczyć pewnej szybkości granicznej, przy której mogą się one urwać.

Pod mapą znajduje się mały panel, pozwalający na: **I** — zmniejszenie skali, **O** — zwiększenie skali, **C** — uruchomienie urządzenia pozwalającego obejrzeć okolicę pod wodą, **P,F,S** — zmianę kierunku patrzenia (po **C**), **H** — ukrycie widocznych na mapie oznaczeń. **B** — ukrycie kolorowego oznaczenia głębokości. **T** — ponowne włączenie mapy (po **C**). W różnych pomieszczeniach statku możesz sterować różnymi urządzeniami. Wystrzelone torpedy, po ich wybraniu — **SELECT** — można skierować w dowolne miejsce — **DIRECT**, kazać im samodzielnie szukać celu — **SEARCH**, lub wysadzić w powietrze — **DETONATE. TARGETING PULSE** to sonar, który robi dużo hałasu, by pomóc Ci zidentyfikować otaczające obiekty (**CTRL+N** pozwala na wyłączenie dźwięku), **WAYPOINT SET** służy do ustawiania punktów do których autopilot będzie kierować okręt. **Uwaga!:** autopilot nie zwraca uwagi na głębokość!

Do obsługi programu wystarcza klawiatura, ale mysz jest mile widziana — znacznie zwiększa szybkość wydawania niektórych komend, co zwłaszcza w sytuacjach krytycznych jest bardzo ważne. Program może obsługiwać kartę Hercules, ale jeżeli z niej korzystasz, nie radzę oglądać 688 na VGA — umrzesz z tęsknoty. Widok trafionego torpedą okrętu przeciwnika z nawiązką rekompensuje nerwowe minuty poszukiwania. Po wydaniu niektórych komend na ekranie pojawi się meldujący jego wykonanie członek załogi — nie jesteś w końcu sam na okręcie!

Więc do dzieła! Morza i oceany są szerokie, a powinność w ich głębinach nie kończy się nigdy. Czy dziś, czy jutro, Twoje umiejętności mogą być potrzebne w służbie sztuki wojny! Stopy wody pod kilem, stopy wody nad kioskiem i torped z gumy. A jeśli nie umiesz ulec przed torpedą przeciwnika, to przeczytaj lub lepiej obejrzyj „Polowanie na Czerwony Październik"!

Borek

Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1988
Komputer: Amiga, IBM PC

LEISURE SUIT LARRY IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS



No i doigrałeś się! Przez Twoje zachowanie wyrzucono Cię z pracy, opuściła Cię ukochana i zostałeś na ulicy, sam z 94 dolarami w kieszeni. Pozostał Ci jeszcze dezodorant do ust, zegarek na rękę i chusteczka do nosa. Ale nie przejmuj się, już wkrótce będziesz najszczęśliwszym człowiekiem na Ziemi. Słuchaj tylko uważnie moich rad i uśmiechnij się. Tutaj nie lubimy ponuraków!

Znajdujesz się przed małym hotelem. Przy barze warto kupić Whisky. Za ten wspaniały trunek pijak odda Ci pilota od telewizora. Przed toaletą znajdziesz różę (każda dziewczyna oszaleje na Twoim punkcie po otrzymaniu takiego prezentu!). Na umywalce jest obrączka. Ho, ho! Szczęściarz z Ciebie! Nie zapomnij o kilkakrotnym przeczytaniu napisów ze ścian. Gdy znasz już hasło: **„Ken sent me"**, możesz skierować się do wielkich drzwi przy barze. Ciche „puk, puk". Wprawdzie po podaniu hasła zostaniesz wpuszczony do środka, ale zmuszony będziesz wydać 100$ na ominięcie strażnika nazwijmy go strażnikiem). Ale może warto spróbować pobawić się telewizorem. Dobrze że masz **REMOTE CONTROL**. Kilka (czasem nawet kilkanaście) pstryknięć i oto pojawia się na ekranie ulubiony program strażnika. Teraz szybciutko na górę. Zabierz pudełko cukierków i... Nie ruszaj kobiety! Wyjdź przez okno. W kontenerze na śmieci znajdziesz młotek.

Przywołaj taksówkę i skieruj się do sklepu. Tam kup butelkę wina, daj ją pijakowi przed sklepem — otrzymasz nóż. Taksówka zawiezie Cię do kasyna, gdzie w koszu na śmieci znajdziesz kartę wstępu na dyskotekę. Potrzebujesz pieniędzy, więc pograj w Black Jacka. Metoda jest prosta — po każdym zwycięstwie **Save**, po przegranej — **Restore**. Przed kasynem nie żałuj dolara i kup jabłko.

Krótki okrzyk „TAXI!" i jedź do dyskoteki. Usiądź obok samotnej dziewczyny, popatrz na nią i poproś do tańca. Hej! Nie wiedziałem, że jesteś takim dobrym tancerzem! Dziewczyny lubią prezenty (nie tylko w grze!). Daj jej więc różę, czekoladki i obrączkę. Panienka bez skrupułów zabiera Ci 100$ i zaprasza na ślub! Szybko do taksówki i do kościoła. Tu odbywa się wielka ceremonia. Możesz pocałować żonę lecz... ta bezczelnie ucieka do hotelu.

Szybko skieruj się do hotelu (tam gdzie kasyno) i wjedź na czwarte piętro. Zapukaj do **Honeymoon Room** i posłuchaj radia. Zapewne usłyszysz reklamę firmy zajmującej się zakupami na zamówienie **(555-8039)**. Żona każe Ci kupić wino. Musisz wygrać trochę w Black Jacka i do sklepu. Nie można zamówić wina z hotelu, bo jakiś wandal zepsuł automat telefoniczny. Sprawunki w sklepie też odpadają (taksówkarz zawsze zabierze trunek). Jednak jest rada! Zadzwoń do firmy handlowej używając telefonu stojącego przy sklepie. Zamów wino z dostarczeniem do **Honeymoon Suite** i szybko tam się skieruj. Gdy już będziesz przy żonie nalej jej trochę wina i zaproponuj „małe co-nieco". Pobudka będzie mało przyjemna — samotny i związany na szerokim małżeńskim łożu. Straciłeś ukochaną (?) i pieniądze.

Jednak Larry Laffer nigdy się nie poddaje! Przetnij sznur używając noża. Sznur schowaj do kieszeni i jedź do baru. Po drodze wygraj trochę w kasynie. Gdy już będziesz na miejscu gdzie rozpocząłeś grę, ponownie wejdź na górę i wyjdź oknem. Przywiąż linę do siebie i do **Fire Escape**. Spróbuj wziąć pigułki (są na sąsiednim oknie). Prawdopodobnie będziesz musiał użyć młotka. Szybko na dół i z powrotem do kasyna! Wjedź na ósme piętro i daj zdobyte pigułki smutnej dziewczynie. Gdy pójdzie, naciśnij przycisk i wejdź do otwartych drzwi. Pójdź trochę do góry i w prawo. W małym pokoiku znajdziesz dmuchaną lalkę. Gdy wyjdziesz z pokoju, lalka poleci. Pójdź za nią, aż dojdziesz do basenu. Rozbierz się i daj dziewczynie jabłko. Dalej wypadki potoczą się same...

PS. Na początku gry, program pyta Cię o wiek — podaj 45, wtedy pytania są najłatwiejsze. Odpowiadać na nie należy wciskając **ALT+X**.

Junior

Firma: Sierra On-Line
Rok produkcji: 1987
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)



Ach, co to były za dni! Ewa dogadzała Ci jak tylko mogła. Byłeś w niej zakochany po uszy (a może nawet jeszcze bardziej). Całymi dniami myślałeś tylko o niej. Wreszcie postanowiłeś — trzeba coś zrobić dla domu. Hmmm! Strzyżenie trawnika wydawało się być dobrym pomysłem... Nie wiadomo do dziś, czy to niska trawa tak zdenerwowała Twoją (byłą) ukochaną, a może dowiedziała się o Twoich nocnych libacjach z jej przyjaciółkami? Faktem jest, że jedyne co Ci dała to pięć minut na zabranie swoich rzeczy z jej domu. I oto moja pierwsza rada — Larry, nie poddawaj się! Jeszcze w tej grze zostaniesz bohaterem! Dobra, a więc zaczynamy — palce na klawisze i start!

W garażu znajdziesz **banknot** z napisem „One Dollar". Nie jest to dużo, ale wystarczy na zakup **losu loterii** w **„Quickie Market"**. Zapamiętaj numer losu i idź do stacji telewizyjnej. Właśnie tam odbywa się losowanie. Poinformuj sekretarkę, że to właśnie Ty masz zwycięski los. Usiądź w poczekalni, możesz się chwilkę zrelaksować. Zostaniesz zabrany na nagrania do jakiegoś teleturnieju. Grunt, że po chwili otrzymujesz bilet na statek i niewiastę jako towarzyszkę podróży. Teraz otrzymasz obiecany banknot o nominale jednego miliona dolarów. Co się może jeszcze przydać podczas podróży? Może kąpielówki ze sklepu **Molto Lira**, a może olejek do opalania — jest w **Swab Drugs**, i coś do picia ze sklepu, gdzie kupiłeś los. Najlepiej kup wszystkie te trzy rzeczy. Obok domu Ewy na śmietniku, znajdziesz **paszport**. Teraz daj zarobić fryzjerowi i... gdzie jeszcze nie byłeś? Właśnie otworzyli sklep muzyczny. Otrzymasz tam **dziwny Instrument**. Hmmm. Po co wchodzisz do sklepu po raz drugi? Ależ to nie Ty! Otrzymałeś przesyłkę, która miała trafić do rąk kogoś bardzo podobnego do Ciebie! Od tej pory musisz kryć się przed KGB. Podejmij szybko decyzję: na statek.

W Twojej kajucie są **owoce** — mogą się przydać. Gdy w kajucie obok nie będzie babska zabierz jej **przybornik do szycia**. Ponowna wizyta u golibrody i możesz zabrać z knajpy **szpinak**. Przebrany w kąpielówki udaj się na basen. Nie zapomnij natrzeć się olejkiem! Na dnie basenu leży **góra od bikini** (to też się przyda!). Kolejna porcja olejku i możesz się trochę poopalać. Chyba pora zrobić coś złego. Przebierz się w **garnitur** i przesuń dźwignię na mostku kapitańskim. Teraz wskocz do łodzi ratunkowej i koniecznie wyrzuć szpinak. Osłoń głowę od słońca i czekaj, aż fale wyrzucą Cię na ląd.

Na wyspie idź do restauracji — znajdziesz tam bardzo użyteczny **nóż**. Z hotelu weź **zapałki** i **mydło**. W czasie drogi przez dżunglę zabierz **kwiatek**. Hej! Dawno nie byłeś u fryzjera! Chyba już najwyższa pora! Na plaży znajdziesz dół **od bikini**. Masz teraz komplet, który możesz założyć w swoim pokoju. Jeszcze tylko musisz zrobić sobie sztuczny biust z banknotów. Gdzie teraz? Do mistrza koafiury! Cała ta zabawa po to była, aby nie poznali Cię agenci KGB. (Swoją drogą fajny jest komentarz, gdy usiłujesz przejść obok nich w garniturze). Gdy już dotrzesz od lotniska uważaj na kolejnych agentów wywiadu. Najlepiej daj im kwiatek. Wiem, co chcesz teraz zrobić — i to właśnie należy uczynić (do fryzjera). Masz ochotę kupić bilet, ale nie tylko Ty! Zamiast czekać w kolejce idź w prawo. Strażnikowi pokaż paszport i przeszukuj bagaż, aż natrafisz na **bombę**. Teraz już chyba sam dasz sobie radę z kupnem biletu. W dworcowym żarciu jest **zawleczka**. Nie wiadomo co Ci może strzelić do głowy w czasie lotu — lepiej kup **spadochron**. **Broszurka dla turystów** też może się do czegoś przydać. Aha! Nie słuchaj się strażnika i zatrzymaj nóż dla siebie.

W samolocie uciszysz sąsiada dając mu broszurkę. Zabierz torebkę ogólnego przeznaczenia (ma ona, jak zapewne wiecie, cechę przybierania wyglądu zależną od samopoczucia właściciela). Idź w prawo, załóż spadochron, zawleczkę użyj do dźwigni i otwórz drzwi. Nie zapomnij o otwarciu spadochronu!

Wisisz sobie na gałęzi i myślisz — *jaki mądry jestem, że mam ze sobą nóż i mogę go użyć.* Z ziemi podnieś **kij** i przeczołgaj się pod powalonym drzewem. Atakującego węża załatwisz bez problemu (jak to dobrze, że masz kij). Ruchome piaski są niczym innym jak labiryntem. Jest to moim zdaniem najtrudniejszy (bo zręcznościowy) etap gry. Z rzeką dasz sobie radę sam. No może mała podpowiedź — przeskakuj z liany na lianę. Takie **pnącze** jeszcze Ci się przyda, więc nie myśl za wiele tylko zabierz je i idź dalej.

Jeżeli jeszcze niedawno wspominałeś Ewę, to więcej tego już nie zrobisz. Oto stanie przed Tobą najpiękniejsza dziewczyna w Twoim życiu (o Ewie też tak myślałeś) a co najważniejsze chce wyjść za Ciebie! A co jeszcze ważniejsze jej ojcem jest bogaty wódz plemienia. Aby otrzymać rękę nowej ukochanej musisz przejść przez trzy próby. Jeżeli znasz assembler Twojego komputera powinieneś dać sobie radę z próbą pierwszą. Pora na drugą — weź z ogniska trochę **popiołu**. Przepaść miniesz używając liany i metody znad strumyka. Posyp lodowiec popiołem i wejdź na górę. Do butelki (tej od fryzjerki z lotniska) wsadź torbę, zapal tak skonstruowany pocisk i wrzuć go do przepaści. Możesz teraz wejść do windy i obejrzeć zakończenie.

Do zobaczenia w Leisure Suit Larry III: **Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals.**
P.S. W wersji na IBM na początku programu należy podać numer telefonu 555-7448.

Andrzej G. Baciński, Jr

Firma: Siera On-Line
Rok produkcji: 1988
Komputer: IBM PC, Amiga, Atari ST



Nie było żadnych wybuchów, spadających pociaków i rżnięcia szpadami. Nikogo nie zabito, nie zatopiono, nie skrócono mu członków. Całość odbyła się spokojnie przy stoliku. To byli tylko Piraci.

Jak widać nadszedł wreszcie czas na długo oczekiwanych **Pirates**. Mamy nadzieję, że po tym opisie nie pozostanie już żadna biała (może czarna?) plama w głowach naszych czytelników. No, może z wyjątkiem czarnej przepaski na oku jednego z tytułowych piratów.

1. Cel gry

W Pirates chodzi o to, aby: **po pierwsze** nie zginąć za szybko, **po drugie** zdobyć jak najwięcej pieniędzy i **po trzecie** doprowadzić do panowania Twojego kraju na morzach. Dążysz do tego zdobywając miasta i wrogie statki, plądrując co się da, wcielając pod swoją banderę, sprzedając łupy.

I jeszcze jedno: **życie jako pirat nie ma sensu**. Atakują Cię wszyscy, nie przyjmują w żadnym porcie, nie rozmawiają z Tobą. Z reguły skazany jesteś na przegraną. Pilnuj więc interesów swojego mocarstwa, a jeżeli stałeś się przez przypadek piratem, to czekaj na amnestię i płać ile każą. Opłaci się.

2. Początek

Bezpośrednio po załadowaniu gry mamy do dyspozycji dwie główne opcje.

START A NEW CAREER pozwala na rozpoczęcie gry właściwie od zera. Dostajesz tylko jeden statek, kilkunastu marynarzy i około 2000 Gold Pcs (waluta używana w grze). Zdobycie przy pomocy tej „floty" choć najmniejszego statku czy portu graniczy z cudem.

Druga z opcji to **COMMAND FAMOUS EXPEDITION**. Tu czeka Cię dużo łatwiejsze zadanie, gdyż rozpoczynasz z czterema-sześcioma statkami i prawie trzystuosobową załogą. Pieniądze, jedzenia i uzbrojenia też jakby więcej, więc najbliższe zmartwienia są dość odległe. Nie twierdzę wcale, że osiągnięcie sukcesu jest dużo łatwiejsze niż w poprzednim przypadku — zbyt dużo jest zdarzeń losowych. Zaczyna się jednak na pewno łatwiej.

W grze możesz być: **English, Spanish, France** lub **Dutch** (to ostatnie oznacza Holendra a nie Duńczyka). Dostępne są cztery poziomy gry — od **Apprentice** do **Swashbuckler**. Podajesz też w czym jesteś ekspertem: **Fencing** — fechtunek, **Navigation** — nawigacja, **Gunnery** — strzelanie, **Medicine** — leczenie, **Wit & Charm** — wdzięk. Po wybraniu **Gunnery** wygrasz 90% potyczek, ale Twoi ludzie będą częściej ginąć, spotkają Cię także trudności w nawigacji. Jako pan pełen wdzięku poderwiesz nie jednego gubernatora wraz z całą rodziną — i cóż z tego, skoro dwa dni później zginiesz w pojedynku.

3. Jedno pytanie za jeden scenariusz

Niezależnie od tego, którą z dwóch opcji wybierzesz czekają Cię jeszcze odpowiedzi na pytania historyczne oraz wybór scenariusza — roku gry (1573—1880). Jak można się domyślać, pytania zostały pomyślane jako zabezpieczenie przed nielegalnymi kopiami. Ten, kto kupił oryginał dostał również plik odpowiedzi. A nasz szary użytkownik często dostał na dysku z programem plik, w którym znajdzie wszystko co potrzebne. Pamiętać należy, że po złej odpowiedzi nie wszystko stracone. Wystarczy w pojedynku na szpady zadać dwadzieścia ciosów i nie odnieść przy okazji żadnych ran.

4. Pierwszy raz w mieście

Skoro pomyślnie przebyłeś krwawe pułapki zawarte w opcjach konfiguracji programu, znajdziesz się albo w mieście, albo na morzu bardzo blisko niego. Cóż więc można robić w metropolii?

— **VISIT THE GOVERNOR.** U tego miłego pana zasięgniesz informacji o aktualnych sprzymierzeńcach i wrogach (zmiany są bardzo częste). Czasem spotka Cię honor rozmowy z samą córką gubernatora, której nie ma się co oświadczać przed otrzymaniem tytułu kapitana floty. Wyższe rangi otrzymuje się za dostarczenie do portu ujętych piratów lub też za wyjątkowo duże zasługi w walce z wrogiem.

— **VISIT A TAVERN**. Wśród krzyku pijanych, smrodu mieszaniny piwa z potem i trącania grubych cielsk, być może uda Ci się wyłowić garstkę dobrych marynarzy, czy szpiega z innego miasta. Raz na kilka lat kupisz mapę skarbu. Nie zapominaj, że tawerna jest praktycznie jedynym pewnym miejscem, gdzie można znaleźć chętnych do służby wilków morskich.

— **TRADE WITH A MERCHANT**. Okularnik zaczyna zawsze od propozycji kupna i naprawy Twoich statków. Później dopiero przechodzi do handlu: jedzeniem — **Food**, dobrami — **Goods**, cukrem — **Sugar** oraz działami — **Cannon**. Ograniczenie Twojej floty do maksymalnie ośmiu jednostek sprawia, że od czasu do czasu trzeba zdobyte statki sprzedać, by móc łapać nowe. Najwartościowsze jednostki zostaną tu naprawione.

— **DIVIDE UP THE PLUNDER.** Chcesz już kończyć grę? Może zasejwuj najpierw — nie? No to użyj tej opcji.

— **CHECK INFORMATION.** Jest to zbiór komend o charakterze informacyjnym. Na morzu włączasz ją przyciśnięciem Fire.

Continue Travels — to samo co Exit,
Party Status — ilość jedzenia, dóbr, dział; morale oraz liczba załogi; ewentualnie nazwiska więźniów.
Personal Status — Twoje notowania w czterech państwach, wiek, posiadane ziemie, reputacja wśród marynarzy,
Ship's Log — wszystkie ważniejsze światowe wydarzenia od początku rejsu,
Maps — legendarne skarby piratów stają się czasem prawdziwe (patrz punkt 9). Tu obejrzysz posiadane przez Ciebie kartogramy,
Cities — średnio aktualne dane dotyczące wszystkich miast: liczba obywateli, zapasy złota, nacja posiadacza, stan fizyczny (upadek, wegetacja, rozwój itp),
Take Sun Sight — pozwala sprawdzić położenie geograficzne statku,
Search — jeśli jesteś w miejscu zakopania skarbu wystarczy tego użyć,
Save Game — dostępna tylko w portach opcja nagrywania aktualnego stanu gry (wymagany oddzielny dysk).

5. Teraz coś o statkach

W Pirates natkniesz się na siedem różnych typów statków. Różnice między nimi widać po tonażu, maksymalnym uzbrojeniu, uzałogowieniu oraz po cenie (patrz tabelka).

Największą siłę uderzeniową mają oczywiście **GALLEONY**. Takim potworem możesz walczyć nawet z fortem posiadającym 60 dział i 400 ludzi załogi. Co śmieszniejsze jednak, prawie nigdy przy jego pomocy nie uda Ci się ująć malutkiej i zwrotnej **PINNACE**, gdyż ta albo ucieka, albo zatonie po zbyt potężnej salwie (patrz punkt 6).

	TONAŻ (ton)	CENA (Gold Pcs)	DZIAŁ (szt.)	ZAŁOGA
PINNACE	20	500	8	64
SLOOP	40	1000	12	96
BARQUE	60	1500	16	128
MERCHMANT	100	2500	24	192
FRIGATE	120	3000	28	224
WAR GALLEON	140	3500	32	256
FAST GALLEON	160	4000	36	288

6. Przeciwko statkom

W chwili, gdy znajdziesz się w zasięgu obcego statku komputer informuje Cię: **Sail Ho!**. Na razie wszystko jeszcze zależy od Ciebie i jeżeli Twoje siły są zbyt małe, to odpłyń szybko — **CONTINUE WAY.** W innym wypadku daj **INVASTIGATE.**

Komputer wyrysuje Ci kształt spostrzeżonego statku i spyta się o dalsze postępowanie. Nie atakuj **FRIGATE** mając tylko dwa **SLOOP**-y, wycofaj się! Nie wyjeżdżaj **WAR GALLEON**-em na biedną **PINNACE**, chyba, że płynie nią pirat, na którym Ci zależy (a właściwie gubernatorowi). Aby wiedzieć się czy to on, należy ponownie użyć opcji **INVASTIGATE.**

Jeśli to korsarz lub pirat, z pewnością wywiesi czarną flagę. Każdy uczciwy admirał zamacha swoją banderą. Wiesz już wszystko i decyzja należy tylko od







Ciebia*). Możesz więc załadować działa — **CLOSE FOR BATTLE** i zbliżyć się do wroga. Z przyjacielem nie zaszkodzi wymienić nowinek — **HAIL FOR NEWS**. A gdy strach jest silniejszy od ręki, pozostaje odpłynęć — **SAIL AWAY**.

Załóżmy, że jesteś w dobrej formie i postanowiłeś walczyć. Przed Tobę pojawi się fragment morza w znacznym przybliżeniu, oraz dwa statki — swój rozpoznasz po wykonaniu pierwszego manewru. Na samym dole ekranu widnieją informacje, o których przydatności przekonasz się szybko.

W pierwszej linii komputer podaje dane o sile i kierunku wiatru. Reszta informacji podawana jest niezależnie dla każdej jednostki; po lewej stronie o



Twoim statku, po prawej o jednostce przeciwnika.

Najpierw typy jednostek i ich prędkości. Trochę niżej ilośc dział oraz liczba załogi. Dalej w dół informacje o zniszczeniach: **Sail Damage** — uszkodzenie żagii, **Lost a Mast** — właśnie straciłeś maszt, **Hull Leaking** — przeciek. Po przecieku jest już właściwie tylko krzyk kapitana „toniemy" i pytanie załogi „a kto?".

Na samym dole ekranu komputer podaje wiadomości co do stanu żagli (**Battle Sails** — żagle bojowe lub **Full Sails** — pełne żagle) oraz wykonywanych operacji (**Loading Guns** — ładowanie dział, **Raising Sails** — podnoszenie żagli i **Lowering Sails** — opuszczanie żagli).

Strategia walki nie jest prosta. Pod uwagę musisz brać takie czynniki jak: kąt ustawienia względem wiatru, ciężar salwy, halsowanie (zygzakowanie) okrętu wroga, rodzaj żagli itp. W momencie ustawienia się pod wiatr (prędkość 0) narażasz się na natychmiastowe trafienie przez nieprzyjaciela. Zagrożenie to możesz zmniejszyć stawiając pełne żagle i zygzakując, lecz wtedy ewentualne trafienie prawie na pewno skończy się informacją: **Sail Damage**.

Straty na jednostkach obliczane są w sposób bardzo prosty — im cięższa salwa tym większe straty w ludziach i działach. Losy bitwy między okrętami tej samej klasy rozstrzygają się więc właściwie przez pierwszą minutę. Jednostka, która dostanie pięć-sześć razy od przeciwnika nie ma już czego szukać.

Bitwa może się zakończyć na kilka sposobów:

— **ucieczka.** W chwili, gdy jeden z walczących orientuje się, że jego szanse na wygraną są żadne, może korzystając z przewagi prędkości uciec. Zdobycz diabli wezmą, ale za to wszyscy zdrowi.

— **biała flaga.** Jeśli uznasz, że czas zakończyć wymianę strzałów i podpłyniesz do wroga, często podda się on bez bicia. Tym lepiej dla Ciebie.

— **abordaż.** Często jednak załoga i kapitan są na tyle zdesperowani, by walczyć (patrz punkt 8).

— **zatopienie.** Są tacy, którzy nie boją się strzelać do nieprzyjaciela nawet po informacji **Hull Leaking**. Czym to się kończy nie trzeba chyba dokładniej wyjaśniać.

7. Przeciwko miastom

Gdy zobaczysz na lądzie zabudowania i zechcesz wpłynąć do portu zadowolony z sukcesów, nie ciesz się jeszcze przez sekundkę. Nie wszystkie miasta należą przecież do Twojego kraju. Może się na przykład okazać, że Hiszpanie nie zechcą przyjąć Anglika i przywitają go strzałami.

Do dyspozycji masz cztery opcje:

— **SAIL INTO HARBOUR.** Założyłeś, że tu Cię lubią — masz rację, świat do odważnych wszak należy. Wpływasz!

— **SNEAK INTO TOWN.** Nie twierdzę wcale, że uda Ci się wślizgnąć po kryjomu do miasta, zawsze bowiem ktoś może rozpoznać tak znanego pirata. Spróbować jednak nie zaszkodzi — dowiedzieć i załatwić możesz dużo, a niemiła perspektywa to tylko jeden pojedynek na szpady.

— **LEAVE TOWN.** Do następnego razu!

— **ATTACK TOWN.** Jesteś pewny: nie lubią Cię a ponadto można im dużo ukraść. Dodatkową zachętą może stać się brak fortu obronnego, co zdobycie miasta ogranicza jedynie do pojedynku na szpady z komendantem.

Spotkanie z fortem zaczyna się podobnie jak walka ze statkami. Na ekranie zbliżenie, podobne opcje informacyjne i tylko fort nie może jakoś stracić żagli. Ma za to więcej dział, i jeżeli nie trafisz szybko kilkoma salwami zrobi to za Ciebie nieprzyjaciel. Gdy już wyeliminujesz w znacznym stopniu ogień wrogiej fortecy, podpłyń do niej. Teraz pora na fechtunek**).

8. Na szpady

Ten fragment gry jest na tyle częsty, że opanowanie go staję się z czasem niewymownie ważne. Liczy się nie tyle refleks, co doświadczenie, liczba żołnierzy***) oraz łut szczęścia.

Wybór broni jest bez znaczenia. Ciekawie zaczyna się dopiero od momentu pierwszego trafienia.

Na dole ekranu widzisz liczbę swoich ludzi i żołnierzy przeciwnika***), a także morale dowódców. Los walki zależy więc nie tylko od precyzji Twoich uderzeń, ale także od skuteczności działań „orkiestry przybocznej". Nie wolno Ci dopuścić, aby morale wroga wzrosły za bardzo (powyżej **Strong**), gdyż wtedy tylko spora przewaga liczebna da Ci jeszcze szansę sukcesu****).





9. Wydarzenia zupełnie niespodziewane

— **pojedynek o przetrwanie.** Nie wiadomo dlaczego załoga jest nieusatysfakcjonowana (**Angry**) wynikami plądrażu. Znaleźli na statku doskonałego szermierza i jeśli go nie pokonasz, to pooglądasz sobie ściany ponurej celi,

— **ucieczka załogi.** Po pokonaniu szermierza z poprzedniego akapitu wpadłeś w samouwielbienie. W tym czasie, mimo ostrzeżeń załogi nie złupiłeś żadnego nowego miasta. 70% ludzi wzięło nogi za pas i tyle ich widziałeś,

— **propozycja okupu.** Czasem, ale niezbyt często, gubernator informuje Cię o chęci wykupienia jednego z **Hunterów**. Wszystko w Twoich rękach,

przejął strachem złapanego korsarza. W zamian za uwolnienie oferuje Ci wiadomości o jednej z dwóch „złotych flot": **Ask about Treasure Fleet** lub **Ask about Silver Train.** Możesz się nie zgodzić, jako że ciekawość to pierwszy stopień do piekła i zachować pirata dla gubernatora: **Hold Him for Ransom**,

— **mapa skarbu**. Widok tego człowieka przyprawia Cię o mdłości, ale wierz mi — jego mapa jest bezcenna. Płać ie każe,

— **szpieg.** Z pozoru dane o wszystkich miastach — **Cities** — są aktualne, ale od szpiega za jedyne 50-150 Gold Pcs można dowiedzieć się czegoś nowego. Często jednak tylko stracisz pieniążki.

— **Zn.** Miasto dostało cynk, że Twoja flota jest już tuż tuż. Zanim dotarłeś do celu i zdobyłeś gród, 3/4 złota zostało ukryte.

*) W wyjątkowych sytuacjach nie masz wyboru, ponieważ po zbliżeniu się zostajesz automatycznie zaatakowany.

**) Wygranie fechtunku i zdobycie miasta tylko w około 1/3 wypadków zapewnia ustanowienie nowego gubernatora. Tym samym niektóre z grodów trzeba zdobyć cztery, pięć razy.

***) Z wyjątkiem pojedynków typu **One on One**.

****) Ewentualnie wybranie **Fencing** w początkowej konfiguracji gry.

Łukasz Czekajewski

Mapę opracował: Dominik Kita
Firma: MicroProse
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, IBM PC



To, że jestem tylko bohaterem komiksów strasznie mnie wkurza. Jak można kogoś tak ograniczyć? Zamknięto mnie w stu ramkach tygodniowo i wszyscy myślą, że czuję się wspaniale. A co gorsza jestem ubezwłasnowolniony. Nikt nie liczy się z moim zdaniem i graficy słuchają jakiś durnych scenarzystów. Czasem mam wrażenie, jakbym był w kaftanie bezpieczeństwa.



Commodore



Koniec z tym! Dziś rano obudziłem się z myślą, że nareszcie przyjdzie odmiana. Fajnie — pomyślałem — i co z tego? Poszedłem zrobić sobie kilka grzanek. Nie dałem rady, bo w plecy wbiła mi się strzała z wiadomością od szefa: *„Czekam na Ciebie o ósmej, Chief"*. No cóż — zawsze był małomówny.

W życiu bym do niego nie zdążył gdyby rysownicy nie zaopatrzyli mnie w helikopter. Dzięki niemu punktualnie znalazłem się przed sklepem części zapasowych dla zwierząt domowych i jednocześnie biurem szefa. Przywitał mnie jak zwykle, załatwił ostatniego klienta i bez bawełny przeszedł do rzeczy, pytając *a propos* ostatniego numeru Timesa:

— **KEENE, HAVE YOU SEEN THIS WEEK'S TIMES?** *)

Spojrzałem na niego jak nieświeży. Pierwszy raz usłyszałem ten tytuł. Dlatego tylko intuicja pozwoliła mi poprawnie i zgodnie z oczekiwaniami odpowiedzieć na pytanie dotyczące tematu dnia — porwania słynnego Noblisty-profesora Farada:

— **PROFESSOR ZORON FARAD, THE NOBEL PRIZE WINNER.**

Boss wydawał się usatysfakcjonowany, lecz moja przenikliwość rzuciła go na kolana:

— **I BET HE WAS KIDNAPPED ON TUESDAY** — stwierdziłem pewnym głosem i dodałem po chwili:

— **CAN I HELP CHIEF?**

Z lawiny wypowiedzi wyłowiłem najważniejsze szczegóły. Profesor Farad wpadł najprawdopodobniej w ręce komunistów albo video dżokejów. Mam lecieć do Wiednia, do starego laboratorium profesora. Pomysł był tak szczerzstwiały, że stwierdziłem jedynie z politowaniem:

— **THE OLD PROFESSOR'S LAB! GREAT IDEA CHIEF!**

To, że zrobił się czerwony nie przeraziło mnie tak bardzo jak to, że sięgnął ręką w kierunku unicestwiacza. Papierowego manekina zabić jest łatwo. Wykorzystałem więc *the last* szansę i rzuciłem:

— **HEY, FORGET I MENTIONED IT!**

Udało się, dzięki czemu zamiast na makulaturze znalazłem się w Wiedniu, pod laboratorium poszukiwanego. Odrzuciłem pociągający pomysł włażenia oknem i skierowałem się na lewo, w kierunku drzwi. Zobaczyłem tam dziwnego robota, który gadał jak człowiek a w dodatku żądał identyfikacji odcisków palców oraz przedstawienia się. Po chwili namysłu rzuciłem mu kit:

— **IT'S HANDY JACK WITH THREE QUARTS OF OIL THE PROF. ORDERED.**

Wewnątrz w uszy biła cisza a w oczy pustka. Skradając się przy ścianie doszedłem do załomu muru, za którego ujrzałem rewelacyjnego robota. To znaczy, ten robot-odkurzacz byłby całkiem normalny, gdyby nie czynność jaką wykonywał. Chciał on mianowicie zjeść człowieka. Nie mogłem na to pozwolić i zdecydowałem:

— **I'VE GOT TO SAVE HIM!**

Tak też się stało. Używając kości goryla oraz osobistego noża zarąbałem odkurzacz na śmierć. Uratowany gościu jąkał się dziękując. Widać nigdy tego nie robił. Na szczęście dla mnie dał mi bilet na spektakl do opery i dzięki temu nie musiałem się martwić o wypełnienie reszty dnia.

— **WELL, MY HAND'S STUCK TO MY CHIN.**

Początkowo żałowałem, że tam poszedłem. Było nudno, śpiewaczka fałszowała a kobiety nie zwracały na mnie uwagi. Dopiero po trzecim akcie zauważyłem podejrzliwie wyglądającą damę, która z wielkim zainteresowaniem przyglądała mi się. Postanowiłem łapać się byle okazji i gdy nastąpił upragniony koniec, zaprosiłem ją na romantyczny spacer pod gwiazdami:

— **LET'S GO FOR A RIDE IN MIDNIGHT.**

Zgodziła się bez oporów, co zrozumiałem dopiero wtedy, gdy zaprosiła mnie do pokoju. Nie rozebrała się. Po co miałaby to robić, skoro zaraz po wejściu dostałem pałką w głowę?

Ocknąłem się na drążku, jednym z wielu połączonych ze sobą. Nie zdążyłem sprawdzić możliwości ucieczki, gdy moja wczorajsza towarzyszka przyszła na konwersację. Głupia baba myśląc (?!?), iż moje godziny są policzone zdradziła mi, że profesor jest ukryty w Irlandzkim zamku.

Głupia baba. Nie wzięła pod uwagę mojej pomysłowości. Jako dziecko bawiłem się w **Climbera.** Dlatego też bez kłopotów odnalazłem na rusztowaniu z belek pięć kluczy i zupełnie nie przejmując się Harrym — rekinem pływającym pode mną, wyszedłem sobie na wolność. Mając jeszcze w pamięci swoją wczorajszą pomyłkę postanowiłem:

— **I THINK I WILL BOOK A FLIGHT TO IRELAND.**

Pierwszą rzeczą na lotnisku był oczywiście zwiad w informacji *about* zamków:

— **DO YOU HAVE ANY INFO ABOUT CASTLES?**

Dalsze wydarzenia, łącznie z wesołym dziadkiem z Ameryki były nieistotne. W zamku odłączyłem się od wycieczki a mając do wyboru drzwi lub okno, ponownie zdecydowałem się na drzwi. Wylazł szczerzący się i na dodatek duży pies, ale wiedziałem jak go załatwić:

— **I SAW A CUTEST POODLE OUTSIDE.**

W korytarzu poszedłem w prawo. Czekał mnie sprawdzian: **Swimmer.** Trzymając się tylko przy powierzchni (od małego nie lubię żółwi), chowając za załomami przed elektrycznymi rybami, nabierając powietrza w matowych dziurach przepłynąłem całość nie nasiąkając nawet wodą. Wreszcie dotarłem do celu podróży. Tak mi się przynajmniej zdawało.

Kierunek obrałem przypadkowo, drabinka zdawała się po prostu najbezpieczniejszą. Zanim na nią wszedłem, dorwał mnie goryl ze służbówki. Oszustwo przyszło mi łatwo:

— **A MAP AND SOME SKELETON KEYS. HERE IS MY COUPON.**

Gdy ten spojrzał do wręczonej przeze mnie teczki, dostał ode mnie pięścią. Raz wystarczyło. Sprawdziłem na planie miejsce uwięzienia profesora i wmaszerowałem do jego celi ze słowami:

— **PROF. FARAD I'M STEVE KEENE, I'M HERE TO RESCUE YOU.**

Farad to kopalnia informacji. Powiedział mi, że rakieta ma być sztucznym satelitą piratującym programy TV. Nie mogłem do tego dopuścić.

— **PROF. WE'VE GOT TO FIND THE COMPLEKS'S POWER SUPPLY** — zdecydowałem, a gdy byliśmy już na miejscu uznałem, że nie będę używał przełącznika: — **I THINK I WILL LEAVE IT ON.**

Po harcersku wyjąłem po prostu wtyczkę z kontaktu i poszedłem obejrzeć sąsiednie pomieszczenie. Czekała mnie teraz rozprawa z głównym Chamem.

Na początek zaserwował mi spacer po kręcących się belkach — **Conveyor Belt.** Nie było to trudne, jeśli pamiętało się, że skakać można tylko „z prądem". Na pojedyńcze kółko dostałem się lekkim skokiem a mocnym odbiciem z niego znalazłem się prawie u mety.

Wężowi było mało — drugi sprawdzian o nazwie **Rail Car** był już trochę trudniejszy. Pozornie trzeba wjechać tylko trzy piętra do góry, ale zapadająca się podłoga nie była przyjemna. Na koniec gadzisko miało jeszcze coś — **Bomber.** Używając parasola musiałem tak kierować bomby, aby te zniszczyły murek, na którym stał Cham. Niebezpieczny był też psopodobny stwór atakujący mi nogi.

Potem było już z górki. Cham spadł na ziemię, potłukł się sowicie i przestał być znaczący. Profesor



wprowadził mnie do sekretnego pomieszczenia, gdzie uruchomiłem mechanizm samozniszczenia całej jaskini. Potem pobiegliśmy do latającego samochodu i...

I znowu poczułem się jak w komiksie. To oczywiście jasne dlaczego. Ten małolat co mnie przeglądał znudził się widocznie i zamknął książkę. A teraz chrapie jak głupi i myśli, że mi to nie przeszkadza. Nic nie poradzę, ani na jego chrapanie, ani na urwany wątek. Jeśli chcecie dowiedzieć się co było dalej, to fajnie. Trzymajcie się!

*) W trosce o graczy, wszystkie ważne stwierdzenia podaliśmy w języku angielskim. Polskojęzycznych niniejszym przepraszamy.

Łukasz Czekajewski

Firma: Accolade
Rok produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Amiga



Nareszcie coś drgnęło w spodniach młodych wojowników. Amiga atakuje na całym froncie. Niechętnie acz stanowczo zatrzymaliśmy bardzo dużo amigowskich Tipsów do następnego numeru. Może będzie to T&T tylko o Amidze? Zobaczymy.

Zdarzają się nadal fragmenty listów nieczytelne. Jedna litera potrafi zniweczyć całe hasło, dlatego mamy prośbę:

KONTROLUJCIE CZYTELNOŚĆ LISTÓW!!!

Żółw

A

AFTER THE WAR
Amiga
Kod do drugiej części gry: **101069**.
(Jarosław Warczyński)

AGENT USA
Atari
Chcąc pojechać pociągiem (normalnym) bez biletu, wystarczy do niego wsiąść w ostatniej chwili, gdy już gwiżdże. Nie zdążą Cię z niego wyrzucić.
(Robert Moskwa)

AIRBORNE RANGER
Amiga
Klawisze na klawiaturze numerycznej: **9** — rakiety przeciwbunkrowe, **8** — granaty przeciw polom minowym, zasiekom, ludziom, budynkom, **7** — karabin na ludzi, **2** — bomba zegarowa. Na klawiaturze alfanumerycznej: **CTRL** — mapa terenu misji, **ESC** — przywołanie helikoptera przed końcem czasu. Na mapie miejsce startu zaznaczone jest dużym krzyżem.
(Sebastian Michewicz)

ALIEN B.D.T.
Commodore
Kilka kodów do leveli:
5 — MAYONNAISE, 10 — DEBUTANTE, 13 — TRIPTYCH, 15 — WHIMSICAL, 20 — SEPULCHRE.
(Martin)

ARKANOID
Spectrum
W tabeli **High Score** wpisz się jako **PBRAIN**, naciśnij **SPACE** a wrócisz do planszy, na której ostatnio byłeś.
(Radek Socha)

ARMY MOVES II
Spectrum
Kod do gry: **27351**
(Iron)

AZTEC
Atari
Po wgraniu gry naciśnij **FIRE** i z dodatkowego menu wybierz opcję **S** — nieśmiertelność, oraz **D**.
(Żaba zmienia pseudo na Max)

B

BATMAN THE MOVIE
Spectrum
Naciśnięcie klawiszy **ED209** przenosi do następnego levelu.
(Radek Socha)

BATMAN THE MOVIE
Amiga
Przy obrazku tytułowym (Batman z Jokerem) wpisujemy **JAMMMM** (**M** wciskamy tak długo aż ekran obróci się do góry nogami). Masz nieskończoną liczbę żyć, a **F10** przenosi do następnego etapu.
(AJT)

BATTLE SHIPS
Atari
Naciśnięcie w czasie salwy **FIRE** powoduje pokazanie tylko celnych strzałów, zaoszczędza czas.
(Sławek Sedlak)

17 października w warszawskiej „Stodole" odbędzie się wystawa „Computer Games Show" promująca legalne gry i programy. Wśród uczestników m.in. Electronic Arts, Domark, Mirrorsoft, Baltona, TAL i oczywiście Top Secret.

BATTLE SQUADRON
Amiga
Na stronie tytułowej wpisujemy **ELECTRONIC**. Wpisanie podczas gry **CASTOR** daje nieśmiertelność, możliwość zmiany siły strzału **F1** — **F6**, rodzaj broni **F7** — **F10**.
(AJT, Grzegorz Jarzembowski)

BC's QUEST FOR TIRES
Atari
Drugie jezioro pokonujemy uczepiając się ptaka. Przed trzecim jeziorem należy przyśpieszyć przy pomocy kombinacji FIRE + prawo, następnie wybić się jak na skoczni narciarskiej.
(Marcin Ostrowski, Paweł Potera)

BEACH VOLLEY
Amiga
Napisz **DADDY BRACEY**. Ekran zAmiga, a **F1** pozwala skakać po levelach.
(AJT, Grzegorz Jarzembowski)

BLUE MAX
Atari
Jeżeli pojawi się litera **R** naciśnij **FIRE**. Zmniejszy się Twoja prędkość i będziesz mógł lądować bez obaw.
(Jan Kożuchowski)

BMX FREESTYLE SIMULATOR
Spectrum
Gdy komputer zapyta Cię o imię, wpisz **TAEHC**. Zawsze się zakwalifikujesz.
(Radek Socha)

BOMBUZAL
Commodore
Hasła do kolejnych etapów: **1 — RATT, 2 — LISA, 3 — DAVE, 4 — IRON, 5 — LEAD, 6 — WEED, 7 — RING, 8 — GIRL, 9 — GOLD, 10 — OPAL, 11 — SONG, 12 — FIRE.**
(Daniel Różynek)

BREAKTHRU
Commodore
Na początku każdego levelu zjedź na dolne pobocze drogi, wykonaj skok, samochód skoczy na sam dół ekranu.
(Martin)

BRUCE LEE
CPC 6128
Idź do prawego dolnego rogu trzeciej planszy, teraz kierunek w dół i jesteś poza planszą.
(Jacek Borys)

BUBBLE BOBBLE
Amstrad
1 — do pierwszego „upa", 2 — do drugiego „upa", gdy stracisz ostatnie życie naciśnij 1 lub 2.
(Pascal)

BUBBLE BOBBLE
Commodore
Mając ostatniego ludzika trzymaj **FIRE** cały czas. Gdy go stracisz, to masz jeszcze 9 kredytów. Dla dwóch graczy jest 8 kredytów.
(Grzegorz Gulbiński)

C

CABAL
Commodore
W wersji „złamanej" naciśnięcie **RUN/STOP** przenosi do kolejnego etapu.
(Adam Grzesiński)

CHIMERA
Atari
Toster należy zniszczyć chlebem... przed spożyciem.
(Deathlike Kuba)

CRYSTAL CASTLES
Atari
Jeżeli staniesz w lewym dolnym rogu i podskoczysz, to otrzymujesz 10000 punktów i promocję do następnego levelu.
(Marcin Ostrowski)

CYBERNOID I
Commodore
Zdefiniuj klawisze jako **YXES** — nieśmiertelność.
(Mariusz Rewkowski, Marcin Rek)

CYBERNOID II
Spectrum, Commodore
Zdefiniuj klawisze jako **ORGY** lub **YGRO**. Uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha, Mariusz Rewkowski)

D

DECATHLON I
Spectrum
Aby uzyskać powyżej 50m w skoku w dal wystarczy skoczyć na linię wybicia.
(Maciej Wilangowski)

DELIVERANCE
Commodore
Do następnego etapu przenosi naciśnięcie **SPACE**.
(Mr. Pizza)

DETECTIVE
Commodore
W kuchni znajduje się tajne przejście do piwnicy.
(Martin)

DIZZY IV — TREASURE ISLAND
Spectrum
Na planszy tytułowej wystukaj **POA** i naciśnij **ENTER**. Wystartuj grę, gdy Dizzy zacznie machać rączkami wciśnij **C**, Dizzy zniknie. Jednocześnie wciśnij **ZX** (wybór screenów). W wybranym screenie Dizzy pojawi się znów.
(Tomasz Gonzo Domżalski)

DRAGONS LAIR
Amiga
Jeśli chcesz obejrzeć cały film (20 min.) to po załadowaniu i wyświetleniu „listy płac" wciśnij jednocześnie **ESC, R, /, L, N, 7**. Teraz już tylko zmieniaj dyski.
(Sylwester Przelicki)

DUMMY RUN
Spectrum
Kiedy będziesz na linie wystukaj **CHEAT**. Uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha)

DYNASTY WARS
Amiga
Na tytułowym obrazku wcisnąć **F2** i można zmieniać poziomy.
(Pirat M.M.)

E

ENDURO RACE
Atari ST
Klawisz **Inv Video** przyśpiesza jazdę, użyteczny po każdej wywrotce. Klawisz **True Video** wyłącza przyśpieszenie.
(Paweł Parys)

EXPLODING FIST III
Commodore
Jeśli nie chcesz mieć kłopotów z wrogami to naciśnij **RESTORE**. Twój zawodnik podniesie jedną nogę i będzie poruszał się jak na wrotkach w danym kierunku. Zatrzymać go można przez **FIRE**.
(Martin)

F

FIGHTER BOMBER
Amiga
W czasie lotu naciśnięcie **D** daje samonaprowadzanie na cel.
(Majonez)

FIGHTER BOMBER
???
Po wystartowaniu z lotniska i skierowaniu się na kurs bezpośredni do celu można wylądować (jak na lotnisku) nie obawiając się przeszkód, dojechać do celu, zmniejszyć szybkość i ze 100% pewnością strzelić. Manewry na ziemi ograniczają sporadyczne

drzewa. Manewr tej jest możliwy w każdym miejscu i czasie. Do bazy można powrócić ziemią. Jeśli szybko nacisnąć **FIRE** to udaje się odpalić dwie rakiety, gdy licznik pokazuje jedną. **CTRL Q** kończy misję, klawisze + i – zbliżają lub oddalają wizerunek samolotu widziany np. z wieży.
(Marek, WarFox)

FLIGHT SIMULATOR II
Commodore
W edytorze zmień przyśpieszenie **ACCELERATION** samolotu na **85535**. Silniki zaczną zwiększać obroty do 4000 nie zużywając paliwa.
(Michał Szyk)

FLOOD
Amiga
Kody teleportacji:
1 — Frog, 2 — Year, 3 — Quid, 4 — Long, 5 — Word, 6 — Fred, 7 — Wine, 8 — Grip, 9 — Trap, 10 — Thund, 11 — Frak, 12 — Vine, 13 — Jump, 14 — Nill, 15 — Four, 16 — Grit, — 17 — Zing, 18 — Jing, 19 — Lido, 20 — Pool, 21 — Hate, 22 — Reed, 23 — Lime, 24 — Quid, 25 — Wing, 26 — Flee, 27 — Giga, 28 — Head, 29 — Loop, 30 — Sing, 31 — Joux, 32 — Pink, 33 — Gogo, 34 — Lets, 35 — Quad, 36 — Bril, 37 — Eggs, 38 — Hens, 39 — Nail, 40 — Soap, 41 — Foam, 42 — Meek
(Pirat M.M.)

FRED
Atari
Wystukanie napisu **Limek** daje nieskończoną ilość kamieni. Klawisz: **1** zaopatruje w energię — czapeczki, **2** — w kalosze. Kombinację można powtarzać.
(Kędzior, Wojciech Nowicki, Kozik)

G

GAME OVER II
Spectrum
Kod do drugiego levelu: **18757**.
(Tomasz Gonzo Domżalski)

GAUNTLET
Atari
W opcji na dwa joysticki zniszcz lub zabierz to, co pozostało po towarzyszu. Zostaniesz nieśmiertelny a kolega odżyje po naciśnięciu **FIRE**.
(Marcin Bednarz)

GIANNA SISTERS
Commodore
Poziomy można zmieniać naciskając jednocześnie: **strzałka w tył**, **CTRL**, **M**, **N**, **SPACE**. Inna kombinacja to **WAZX** i jedziemy do następnej planszy.
(Martin, Krystian Mardausz)

GHOSTBUSTERS
Atari
Numery kont bankowych: **PETER** — **50338**, **HL** — **70204700**, czasami można podawać numery bez imienia.
(Rambo's, Mirek, Tomek Żyłkowski)

GHOSTBUSTERS
Commodore
Po wciśnięciu **RETURN** podać numer konta: **458** lub **485** — bonus 1 mln dolarów.
(Sebastian Sczyrba, Waldi)

GUNFRIGHT
Atari
Naciśnięcie **SPACE** po wczytaniu gry daje nieskończoną ilość żyć i naboi.
(Michał Plichta i Tomasz Zakrzewski)

H

HIGHWAY PATROL
Amiga
Należy zestrzelić auto tego samego koloru co wyciągnie się kartoteka. **S** — syrena, **T** — wyciągnięcie pistoletu.
(Grzegorz Jarzembowski)

I

INDIANA JONES AND LAST CRUSADE (action)
Amiga
Nieśmiertelność uzyskuje się po wpisaniu do listy rekordów słowa **SILLYNAM**.
(Pirat M.M., Marek Woda)

INDIANA JONES AND LAST THE CRUSADE
Spectrum
Na screenie tytułowym naciśnij: **O**, **T**, **D**, **SHIFT** i numer levelu, do którego chcesz przejść.
(Radek Socha)

INT. KARATE +
Atari
Zwolnienie tempa walki: klawisz **X** i po kolei od **1** do **9**. Naciśnięcie **T** uaktywnia miłą muzyczkę.
(Lykol, Jan Kożuchowski)

IVANHOE
Amiga
Zatrzymaj grę (**P**), wpisz **YOBINETTE** lub **ZOBINETTE** (zależnie od typu posiadanej klawiatury) i wystartuj ponownie. Wtedy **M** — dodatkowe życie, **N** — następny poziom
(Paweł Prejss, Grzegorz Jarzembowski, Marek Woda)

J

JUMPING JACKSON
Amiga
Hasła do poziomów:
A — ROCK'N'ROLL, NOISES, TENEBRE ???
B — SYNTHE, FUNK, ELVIS.
(Pirat M.M.)

K

KIK START
Atari
Aby motocykl wystartował jak z procy wystarczy w momencie usłyszenia sygnału poruszać joystickiem jak w Decathlonie.
(Lykol)

KINGS OF THE BEACH
Commodore
Kilkukrotne, energiczne naciśnięcie **FIRE** z kierunkiem generuje atak nie do odebrania.
(Michał Janik)

L

LASER HAWK
Atari
Naciśnięcie **B** przed grą lub wpisanie nazwiska autora **BRADFIELD** daje nieśmiertelność.
(Max, Marcin Notecki, Przemysław Motyliński)

LASERMANIA
Atari
Naciśnięcie **K** powoduje jak w Robbo przejście do następnej sceny.
(Deathlike Kuba)

LIVING DAYLIGHTS, THE (007)
Atari
Gdy rozpocznie się gra zastrzel bandytów za ok. 3200 pkt. Pobiegnij do końca przeskakując kamienie do miejsca gdzie postać zatrzyma się. Zjedź celownikiem na sam dół ekranu i strzel. Pojawi się opcja **WALTHER PPK**. Zestrzel ostatniego bandytę a przejdziesz do następnego etapu.
(Łukasz Banach)

LODE RUNNER
???
Naciśnięcie **SHIFT** i **F** zwiększa liczbę żyć, **SHIFT** i **U** przenosi do następnego poziomu, **SHIFT** i **A** uratowanie się z pułapki ze stratą jednego ludzika, **SHIFT** i **R** zakończenie gry. Zamiast **SHIFT** można użyć **CTRL**.
(Michał Górecki, Murfi)

M

MERCENARY I
Atari
Po zniszczeniu reklamy Commodore na powierzchni planety pojawi się napis **GOOD SHOW**. Spróbuj strzelić w reklamę Atari. Hangary są w sektorach: 09-06, 09-05, 11--13, 03-00, 03-15 (nie udało się tam wejść), 81-35 oraz ** — **, to nie żart, to tylko drugi biegun planety **TARG**. **ENERGY CRYSTAL** należy zanieść do **MECHANOID POWER ROOM**, **LARGE BOX** do **MECHANOID STORES**, **COFFIN** do **MECHANOID LABOLATORY**, **USEFUL ARMAMENT** do **MECHANOID ARMOURY**, a antenę — **ANTENNA** do **COMMUNICATION ROOM**. Co dalej sam nie wiem.
(Deathlike Kuba)

MICROPROSE SOCCER
Commodore
Aby wygrać mistrzostwa trzeba grać dwoma graczami, przed meczem **EXIT** i wybór opcji **RE-SELECT TEAM**. Po odpowiednim ustawieniu drużyny powracamy do gry. Tym sposobem możesz grać „swoimi" i dowolnie ustawić wynik.
(Terrory)

MIDNIGHT RESISTANCE
Spectrum
Aby wgrać dowolny level: wgraj sam nagłówek o który prosi komputer, następnie przewiń taśmę za nagłówek dowolnego levelu i wgraj go.
(Piotr Lebiest)

MINER 2049er
Atari
Po wgraniu gry ruch joysticka do siebie powoduje zmianę poziomu (raz — stacja 10, dwa razy — stacja 9 itd.). Jeżeli na poziomie pierwszym wpisać kod **2137826881** lub **9078185914092137826861** to kombinacja **SHIFT 2** do **9** pozwoli rozpocząć grę od poziomu 2, 3, ...,10.
(Max, Rafał Basiewicz)

MISJA
Atari
Nieskończona ilość naboi i bomb — na początku gry wystukać napis **JASIEK**. Idąc do wyłącznika strefy 4 warto użyć półki z minami. Nie należy zbierać wszystkich **ENERGII**.
(Kędzior, Lykol, Master & Simulation, Rafał Basiewicz, Kozik, Tomek Żyłkowski, Kapral, Dominik i Łukasz Stacherscy).

MONTY ON THE RUN
Commodore
Na wstępie wystukaj **I WANT TO CHEAT**. Zmieni się kolor ramki. Zacznij grać i na drugim ekranie zabierz przedmiot leżący na wodzie. Po chwili staniesz się cudotwórcą.
(Terrory)

N

NARCO POLICE
Amiga
Jeżeli Cię zabiją to nie kasuj gry, tylko wpisz kod **ABORT**, bez zmiany dysku grasz od początku. Zmiana broni — **FUNKCYJNY** + **RETURN**.
(Grzegorz Jarzembowski)

NEPTUNE's DAUGHTERS
Atari
Z komnaty z wężem wyjść można przez lewą ścianę.
(Arkadiusz Szczebiot)

NINJA
Atari
Aby przechodzić przez ściany należy tuż przed nią kucnąć i swobodnie przejść. W danej komnacie można tak tylko raz.
(Master & Simulation)

NINJA COMMANDO
Atari
Gra wczytuje się etapami. Za trzecim razem gdy taśma się zatrzyma przed naciśnięciem **START** naciśnij **OPTION** a zostaniesz nieśmiertelnym.
(Michał Plichta i Tomasz Zakrzewski)

NITRO
Amiga
Podczas wpisu wystukaj **MAJ**. Dostaniesz **50 MONEY**, **5000 GAS**.
(Majonez)

NUCLEAR NICK
Atari
Przejście do następnych leveli — **START** i po chwili **SELECT**.
(Master & Simulation)

P

P-47
Spectrum
W **High Score** wpisz się jako **ZEBEDEE**, uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha)

PHARAON'S CURSE
Atari
Hasła do leveli: **1** — **SYN**, **2** — **SYNIST**, **3** — **SYNISTOPS**. Inne hasła to: **1** — **SYNISTOPS**, **2** (poziom 2) — **SPHINX**, **3** (poziom 3) — **RAIDER**
(Piotr Rogula, Master & Simulation, Tomek Żyłkowski)
Hasła do uzyskania trudniejszych leveli: **1** — **HOS**, **2** — **HOSEHE**, **3** — **HOSEHEAD** (plus **SPACE**)
(Piotr Rozenfeld)

PIROMANIA
Spectrum
Kiedy strażak wpadnie w dziurę wypaloną przez ogień i zacznie spadać to naciśnij **FIRE**, wtedy cało wyląduje.
(Piotr Lebiest)

PITFALL I
Atari
Wciśnięcie **OPTION** unieśmiertelnia bohatera.
(Deathlike Kuba).

PLATOON
Amiga
Po uruchomieniu wpisz **HAMBURGER-HILL** używając znaku „-" z klawiatury numerycznej. Teraz **F1** — **F4** przenosi Cię po całej grze.
(Sylwester Przelicki)

PREDATOR
Amiga
F10 podnosi poziom energii.
(Paweł Prejss, The Blod Gremlins)

ERRATA

**W czwartym numerze Top Secret zniknęła w tajemniczych okolicznościach jedna linijka adresu firmy Masterplay. Oto ten adres w całości:
8417 Sun State Street,
Tampa, FL 33614
Czytelników i firmę Masterplay serdecznie przepraszamy i obiecujemy poprawę.**

Redakcja

R

RAID OVER MOSCOW
Atari
W trakcie **DEMO** można włączyć się do gry w dowolnej chwili, która nam odpowiada.
(Lykol)

RAMBO II
???
Po wczytaniu gry lub **RESECIE** wciskamy **FIRE**, idziemy szybko w lewo, do góry i w prawo. W ten sposób zdobędziemy 3 dodatkowe życia. Jeżeli nam się nie uda to wciskamy **RESET** i próbujemy jeszcze raz.
(Marcin Kądziołka)

RAMPAGE
Atari
Gdy zdecydujemy, że zrobiliśmy wystarczająco dużo i nasi dwaj przyjaciele dokończą za nas robotę wystarczy zejść z ekranu (do końca w lewo i stanąć tak by nie było nic widać).
(Lykol).

REBOUND
Atari
Sposób na wygranie: musisz zdobyć serw, następnie ustawiasz się nieco w lewo od środka kortu, tak by przeciwnik przesunął się w prawo. Po dokładnym ustawieniu się **FIRE-LEWO-GÓRA**, komputer nie dobiega na czas w 90% przypadków.
(Adam Lewandowski)

RICK DANGEROUS
Amiga
Naciśnięcie w czasie gry **HELP** powoduje pojawienie się na górze ekranu migającej kreski. Rick staje się nietykalny, tzn. może przechodzić przez duszki i kolce.
(Jarosław Warczyński, Gizmo)

ROAD BLASTERS
Commodore
Gdy wjeżdżamy w teren zaminowany wystarczy zjechać z drogi na pobocze.
(Adam Grzesiński)

ROAD RACE
Atari
Możesz zmniejszyć zużycie paliwa, jeżeli będziesz unikał gwałtownych przyśpieszeń. Ustaw stałą prędkość i nie dodawaj gazu.
(Jan Kożuchowski)

ROBBO
Atari
Po naciśnięciu **RESET** napisz **JANUSZ PELC** i naciśnij **SHIFT**. Znajdziesz się na tej samej planszy, lub trzy do tyłu z 80 życiami.
(Marcin Bednarz, Rafał Basiewicz, Murfi)

ROBOCOP
Commodore
Na poziomie 5 wejdź do połowy schodów i zestrzel Thugs'a.
(Michał Szyk)

ROBOCOP II
Amiga
W czasie dema wpisz **SERIALINTERFACE**. W czasie gry **F-9** podnosi energię, **F-10** następny etap gry.
(Paweł Prejsś)

S

SABOTEUR 1
Amstrad
Aby ukończyć misję pierwszą należy pójść do helikoptera, po wejściu do niego ruszać ręką aż osłona zniknie (ok. 1 min.). Potem możesz odlecieć.
(Master & Simulation)

SANXION THE SPECTRUM REMIX
Spectrum
Zdefiniuj klawisze jako **CHEAT**, następnie wpisz **LYNN**, uzyskasz nieśmiertelność.
(Radek Socha)

SAVAGE
Commodore
Kody identyczne jak dla Atari ST: **SABATTA**, **PORSCHE**.
(Adam Grzesiński, Terrory)

SHINOBI
Commodore
Naciskając **F3** możesz przenosić się z jednego levelu do drugiego. Jeżeli masz problemy z ukończeniem gry to naciśnij **SPACE**, coś się stanie — jednorazowo, bonus, przejście do kolejnego etapu i odnowienie żyć po trwającym chwilę naciskaniu **H** i **J**.
(Martin, Piotr Szmagliński)

SILENT SERVICE
Atari
Klawiszem? (znak zapytania) można raz w grze wypuścić plamę oleju, która zdezorientuje ochronę konwoju.
(Deathlike Kuba)

SIMCITY
Amiga
Trzymając **SHIFT** lub **CTRL** (różnie to bywa) napisz **FOUND**. Zyskasz 10000$ i możesz budować dalej.
(Adam TAK Lewandowski)

SPELLBOUND
Amiga
Kody do etapów: **2 — HEYY**, **3 — OUDI**, **4 — DYOV**, **5 — CALL**, **8 — HYPI**, **7 —NTAW**, **8 — OMAN**.
(Paweł Prejss)

SPINDIZZY
Atari
Może nie każdy wie, że w tej grze można uzyskać klawiszami kursora obraz komnaty ze wszystkich kamer, zmieniać postać bączka klawiszem **I**, kolor planszy klawiszem **C**, pauzować klawiszem **P**, uzyskiwać mapę przez **M**, i „abortować" się przez **Q**.
(Deathlike Kuba)

STARQUAKE
Atari
Gdy bohater zacznie migać naciśnij **SHIFT** i **SPACE**, po chwili **FIRE**, a dostaniesz 100 żyć.
(Max)

STARQUAKE
Atari
Poprawka kodu teleportacyjnego z **TS-5**: zamiast **UERNX** jest **KERNX**.
(Rafał Muszer-Muha)

STORMLORD
Amiga
W czasie ładowania programu wcisnąć **FIRE** i lewy przycisk myszki, tak trzymać do końca ładowania. Po uruchomieniu **SPACE**, wystukać **MNBVC**. W nagrodę otrzymasz nieśmiertelność oraz max. czasu. **L** — zmienia strefy.
(Sylwester Przelicki)

STREET HASSLE
Spectrum
Na drugim levelu, kiedy zabierzesz ptaszka naciśnij kolejno **L** i **N**, idź w prawo i ponownie zabierając ptaszka naciśnij **L** i **N** itd. Cały ten manewr daje nam nowych ludzików.
(Piotr Lebiest)

SUBMARINE COMMANDER
Atari
Żaden niszczyciel nie zauważy Cię na głębokości 35 m, a Twoje wyrzutnie będą miały pełną swobodę strzału.
(Arkadiusz Szczebiot)

SUPER CARS II
Amiga
Kody **RICK**, **ODIE** dają kupę pieniędzy.
(Grzegorz Jarzembowski)

T

TARGET RENEGADE
Spectrum
Gdy po śmierci pojawia się **High Score** i masz się wpisać, to zacznij naciskać bardzo szybko wszystkie klawisze. Litery wyjdą wtedy poza limit miejsca. Ty jesteś nieśmiertelny a pierwsza plansza zniekształcona.
(Jarosław Warczyński)

TASK FORCE
Spectrum
Nieśmiertelność otrzymasz po zdefiniowaniu klawiszy jako **CRASH**.
(Radek Socha)

TECNO NINJA
Atari
Po wczytaniu planszy tytułowej (wersja dyskowa) należy przycisnąć dwa razy **Z**. Inne klawisze aktywizują wirusa.
(Piotr Babiarz)

TEST DRIVE
Atari ST, ???
Wszystkie samochody mają **ANTY-RADAR** ostrzegający przed policją. Można wtedy zwolnić nim zostaniemy namierzeni lub przyśpieszyć do ponad 120 mph — to Cię nie złapią. Kiedy jednak goni Cię policja — daj się wyprzedzić. Jedź jak najszybciej, ale nie tak szybko by im uciec. Nie będą mogli Cię zatrzymać. Odtąd oni będą prowadzili Twój samochód robiąc zakręty z tą samą prędkością.
(Paweł Parys, Anonim z Awionetki)

THEATRE EUROPE
Atari
Kod dla broni jądrowej **MIDNIGHT SUN**, dla chemicznej **CAPITAL CITY**.
(Max, Tomek Żyłkowski)

THUNDERHAWK +
Commodore
Hasła do leveli:
2 — BACKROOM, 3 — CANARY,
4 — FUNPOLE, 5 — OO_ERR,
6 — NOT_ARF, 7 — OBVIOUSE, 8 — STEVE,
9 — CHANNEL, 10 — BANANA,
11 — RELIEF
Levele: 4, 9, 11 — nic nie zestrzelisz, lepiej uciekać. W 5 i 6 spacja w haśle.
(Paweł Koch)

TIGER MISSION
Commodore
Podczas wyświetlania ekranu początkowego jednoczesne naciśnięcie: **CTRL**, **C=**, **Z**, **Q**, **L**, **I**, **K** ułatwia grę.
(Martin)

TIME MACHINE
Amiga
Do listy rekordów wpisać **DIZZY**. Można przenosić się do różnych stref naciskając **1** lub **2**. **F1** i **F2** też są przydatne w poruszaniu się.
(The Blood Gremlins, Marek Woda)

TOLTEKA
Commodore
Naciśnięcie **CTRL** + **C=** przenosi o jeden poziom wyżej.
(Grochalec Lamijoy)

TRANTOR
Commodore
Po znalezieniu bomby zegarowej biegnij do najbliższego terminalu, w ten sposób masz 90s zamiast 25s na odnalezienie śrubokręta.
(Adam Grzesiński)

TRASH MAN
Commodore
Na pierwszej ulicy wciśnij **RESTORE** i zacznij grę od nowa. Przestaną przeszkadzać ci samochody.
(Daniel Różynek)

TURBO OUTRUN
Commodore
Jeśli chcesz przejść z etapu 1 do 5 to włącz pauzę, i naciśnij klawisz **;** (średnik). Inna metoda to naciśnięcie **RUN/STOP** i **:** (dwukropek).
(Michał Szyk, Robert Kostecki)

TWILIGHT WORLDS
Atari
Klawiszem **SELECT** można ustawić układ, na którym skończyło się grę.
(Marcin Ostrowski)

TWIN TURBO V8
Spectrum
Na screenie z obrazkiem samochodu napisz **UNIVERSAL PEACE**, otrzymasz nieskończoność życia i czasu.
(Radek Socha)

U

ULTIMA III
???
Jeśli ukradłeś skrzynkę w mieście lub zrobiłeś coś niezgodnego z prawem to krzyknij (klawisz **Y**) do strażnika **LETME** (bez spacji). wtedy strażnik zniknie wraz ze 100 szt. złota.
(Paweł Lamik)

UNTOUCHABLES, THE
Amiga
Wpisz **SOUTHAMPTON-GAZETTE**. Od tej chwili **F10** przenosi do kolejnych poziomów, a na poziomie 2, 3, 6 **HELP** przenosi w głąb gry.
(Sylwester Przelicki)

V

VENOM STRIKES BACK
Commodore
Po wpisaniu hasła **MAYHEM** przenosimy się w głąb gry. Wejdź teraz na podest z narysowanym radarem, joy w dół i już jesteś kawałek dalej. Inne hasło to **TRANSMOGRIFY**.
Nieograniczoną energię daje **PETALS OF DOOM**. Inny chwyt to po **RESECIE** dajemy **POKE 3439, 165** (nieśmiertelność), program uruchamiamy przez **SYS 3294**.
(Mariusz Rewkowski)

VIKING CHILD, THE
Amiga
Kilka haseł: **IMAGITEC**, **GUSTAVUS**, **NINJA SDL**, **JOJO SDL**.
(Grzegorz Jarzembowski)

W

WARHAWK
Atari
Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów można na początku levelu 4 można uzyskać SUPER BONUS za 6 kolejnych leveli. Pod koniec 4 levelu można uzyskać na pewien czas ogień ciągły.
(Marcin Ostrowski)

WINGS OF FURY
Commodore
Lądowanie jest łatwiejsze gdy naciśniesz klawisz **I** lub **1** (trudno zgadnąć co autor miał na myśli).
(Adam Grzesiński)

X

XYBOTS
Amiga
Nieśmiertelność uzyskuje się po wpisaniu do listy rekordów **ALF**.
(Marek Woda)

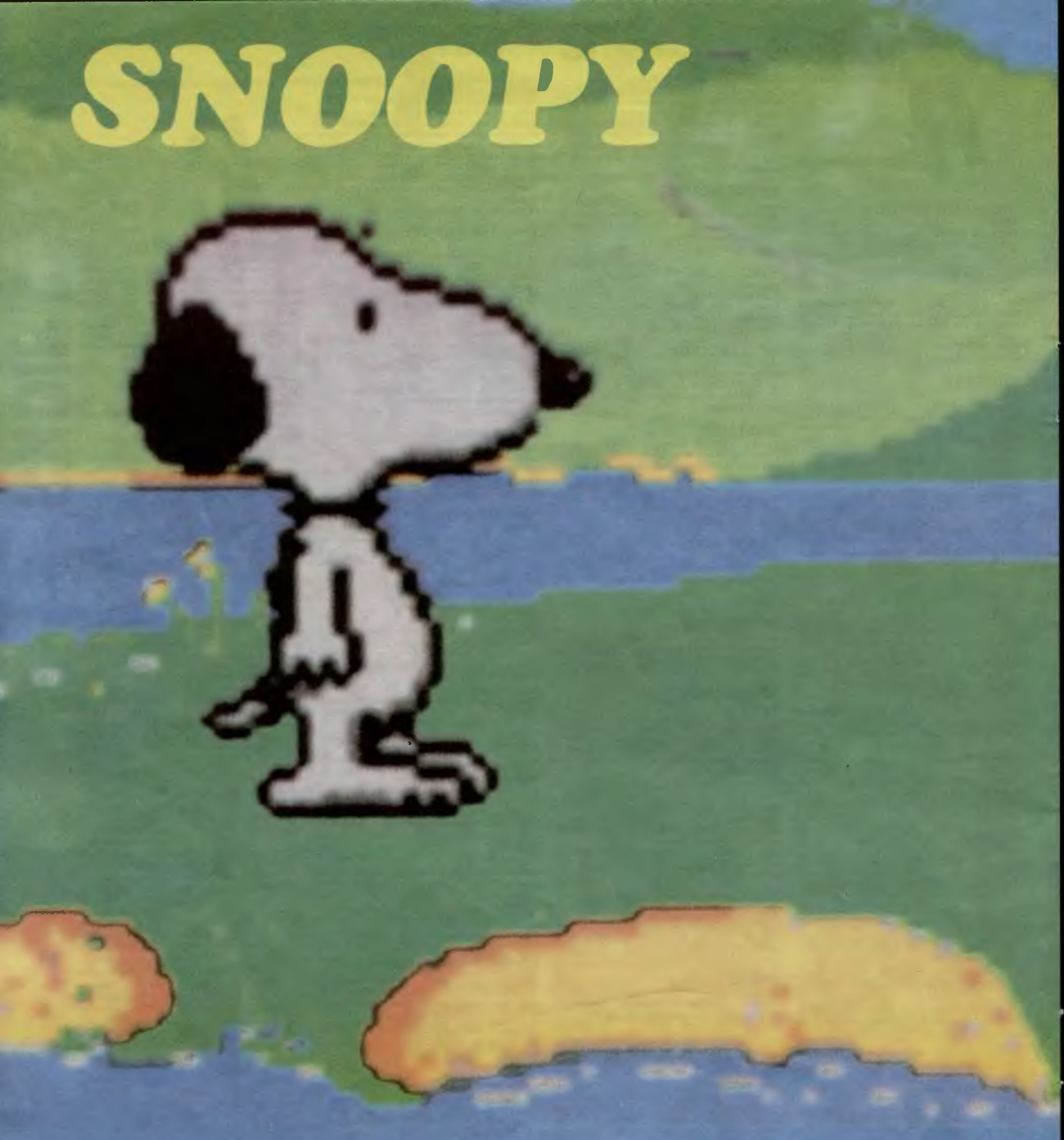
Y

YIE AR KUNG-FU
Commodore
Nunche pokonuje się trzymając od początku do końca walki joystick **FIRE+GÓRA**.
(Piotr)

Z

ZYBEX
Atari
Nazwy plansz po skończeniu pierwszych dwunastu. **13 — ZUREK**, **14— ZELAX**, **15 — CYROX**, **16 — ZYBEX**. W środku planszy **13** jest gąsienica z planszy **8**. Na końcu planszy **15** też wyskakuje gąsienica. Po jej zniszczeniu natychmiast pokazuje się księżyc, podobnie na początku planszy **16**.
(Konrad Płachecki)

SNOOPY



Z pozoru, który nie myli, tylko dzieci z satysfakcją będą „bawić się w Snoopy'ego". To nie Sierra On-Line. Zadania jakie stawia gra są proste, prawie banalne, a wszystko razem sprawia wrażenie dziecinady, w której pytanie: „co zrobić by wygrać?", jest wręcz nieistotne. Wydaje się nam jednak, że poważniejsi gracze odżałują ten kawałek miejsca dla swych młodszych kolegów.

A oto gotowa recepta:

0. Weź miskę, idź w prawo, daj ją napotkanemu chłopcu, on przyniesie Ci jedzenie, spożyj je.

1. Weź maszynę do pisania (leży za psią budą) i użyj jej. Podnieś list, idź w prawo, daj list Charliemu.

2. Weź słoik, zjedz ciastka.

3. Idź w prawo nad jeziorko, złap do słoika żabę i postaw słoik.

4. Pójdź w lewo, weź parasol, otwórz go przed chmurką, przejdź pod nią i połóż go. Teraz podnieś piłkę, kopnij ją, weź parasol, przejdź ponownie pod chmurką, weź piłkę.

5. Zanieś piłkę nad jezioro, przeskocz z beczki na słupek, kopnij piłkę.

6. Wróć, weź monetę i przeskocz po beczkach na wyspę.
7. Wrzuć monetę do studni.
8. Balonik z pompką zestrzel z procy (znalazłeś ją wcześniej), weź pompkę i idź do Lucy. Nadmuchaj jej basenik, używając dwukrotnie węża nalej wodę. Teraz Lucy może uczyć się pływać.
9. Przynieś żabę i wpuść ją do basenu.
10. Weź gumowe kółko, zgubione przez przestraszoną Lucy i zanieś pod drzewo z latawcem.
11. Wróć po pompkę, nadmuchaj kółko.
12. Skacząc na kółko strąć latawiec, weź go.
13. Daj latawiec Charliemu Brown (stoi obok drzewa z jabłkiem), pobiegnij za nim, aż zgubi kluczyk, weź go.
14. Otwórz szafę w szkole (skacząc na nią), weź kocyk, daj Joemu Cool (Joe ciągle płacze).

Nobody

Firma: The Edge
Rok produkcji: 1990
Komputer: Amiga, IBM PC
Pomoc: Sebastian Michewicz, Max.





Sterowanie na IBM-ie:

F1 — pauza

F2 — dzwięk (wł/wył)

F10 — powrót do głównego menu, start

Lewo/prawo — sterowanie

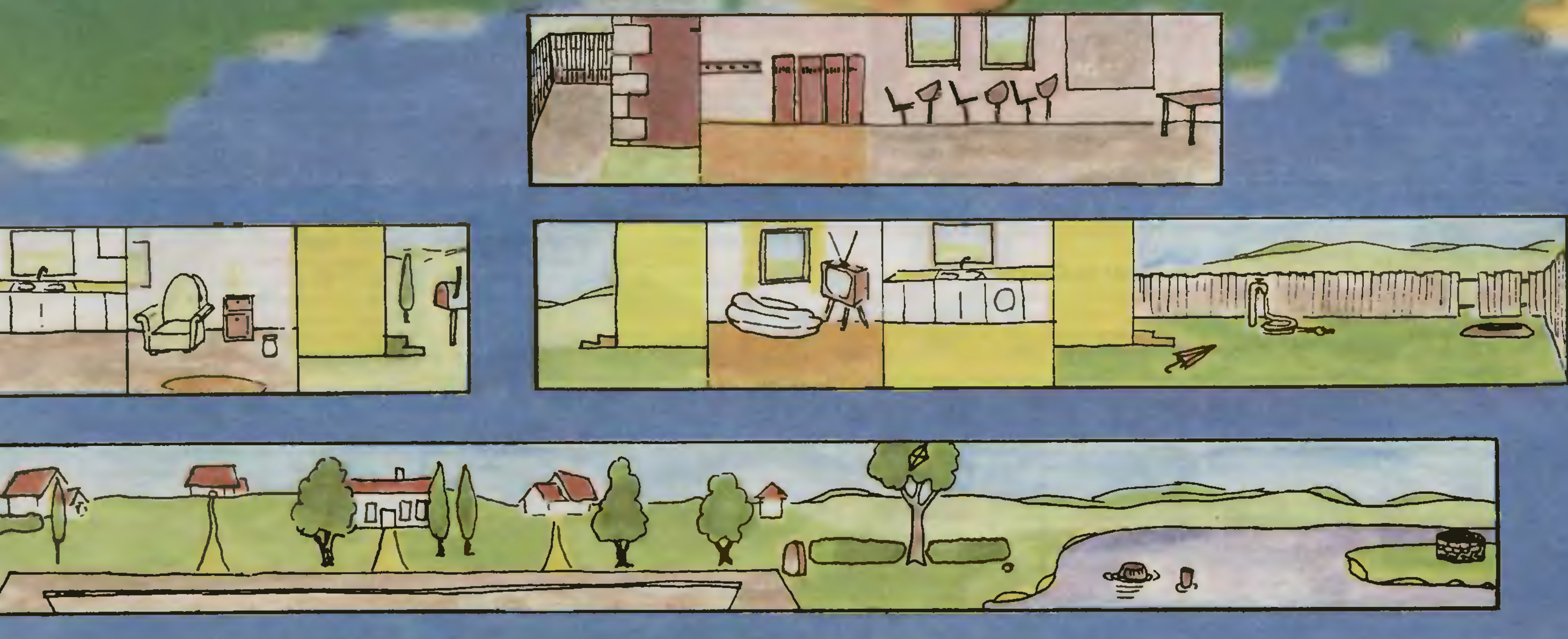
Góra — skok

Dół — podnieś, upuść, daj

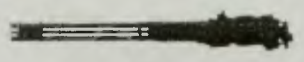
FIRE lub 5 — użyj, obejrzyj

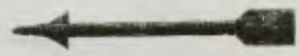
SPACE — wejście do budynku

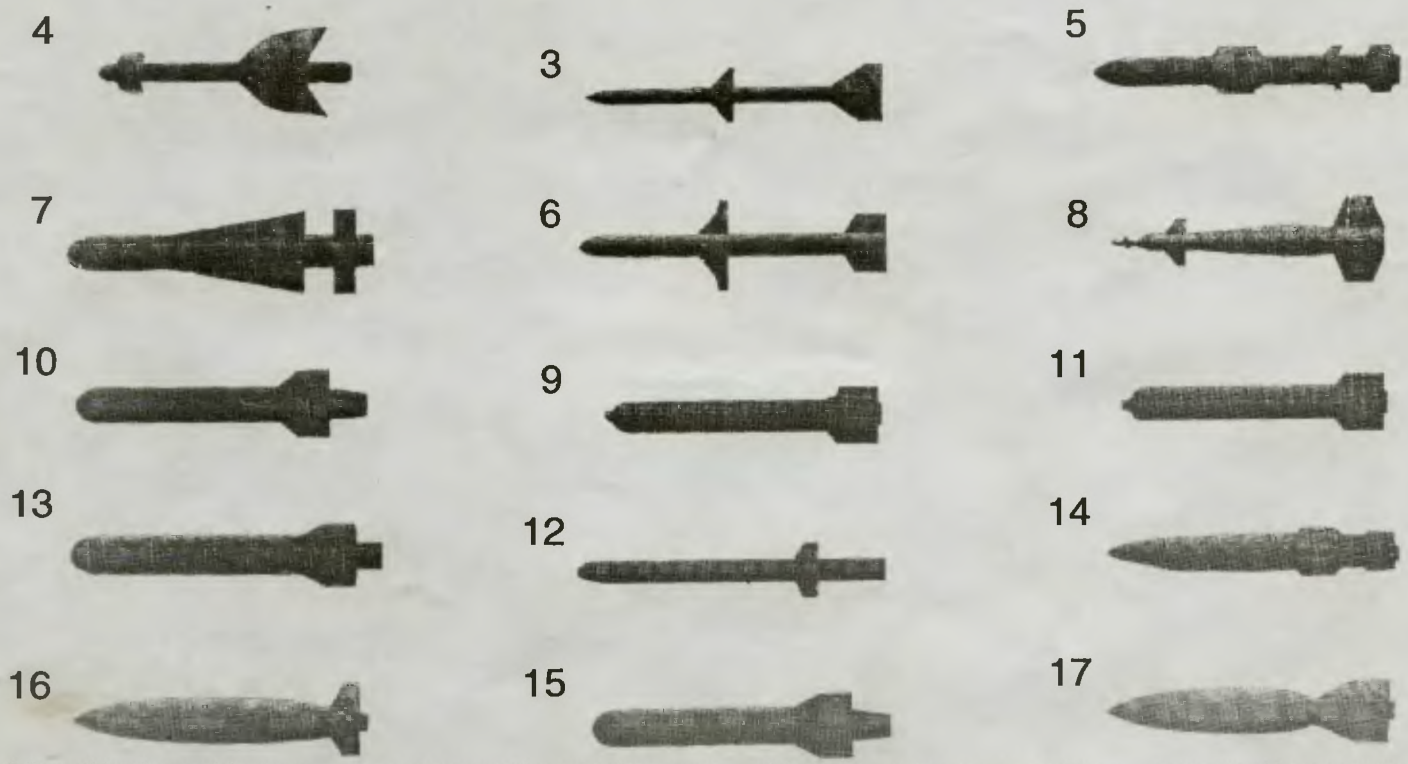




F-19 STEALTH FIGHTER







Zgodnie z obietnicą z piątego numeru Top Secret, postaramy się przedstawić w miarę wyczerpujący opis uzbrojenia naszego „niewidzialnego" pupilka. W tabeli pierwszej zestawiliśmy całe ofensywne wyposażenie F-19 wraz ze wszystkimi rodzajami celów, na jakie można natknąć się w grze. Każda para otrzymała ocenę, określającą skuteczność danej broni w konfrontacji z celem. I tak:
1 — wyjątkowo efektywna w starciu z tym obiektem,
2 — poniżej perfekcji, ale w zupełności wystarczająca,
3 — bez przesady, przy odrobinie szczęścia i umiejętności można spowodować średnie zniszczenia,
4 — efekty jedynie marginalne,
5 — kompletnie bezużyteczna, na ten cel spróbuj czegoś innego.

A oto skróty używane w tabelce pierwszej: **LS** — lecący samolot, **H** — hangar, **P** — pas startowy, **S** — samolot na pasie, **W** — wieża kontrolna, **M** — most, **B** — budynek, **Bu** — bunkier, **Ma** — magazyn, **WR** — wyrzutnia rakiet, **S** — SAM, **SR** — stacja radarowa, **PW** — platforma wiertnicza, **R** — rafineria, **T** — tankowiec, **Z** — zbiornik z ropą, **OP** — okręt podwodny, **St** — statek.

W tabeli drugiej umieściliśmy dane taktyczne sprzętu z tabeli nr 1, czyli: zasięg maksymalny, prędkość maksymalna, rodzaj systemu naprowadzania oraz pułap skutecznego ataku (w stopach). Zarówno w tabeli 1 jak i w tabeli 2 podane są informacje czysto wojskowe, które z uwagi na dużą wierność symulacji są bardzo zbliżone do rzeczywistości.

Na koniec garść informacji i uproszczony rysunek każdego elementu wyposażenia ofensywnego.

1. **M61A1 20 mm „Vuican".** Jeden z bardziej rozpowszechnionych typów działka pokładowego, zainstalowane m.in. na F-4, F-14, F-15, F-16, F-18. Jego skuteczność mieści się w przedziale 3-6 km. W ciągu minuty może wystrzelić do 6000 pocisków. Działko sterowane jest kamerą i celownikiem laserowym.

2. **AiM-9M „Sidewinder".** Pocisk powietrzny o samych prawie zaletach: spory zasięg (17 km), świetna manewrowość, niezła prędkość lotu (3Ma), system naprowadzania drugiej generacji. Typ „M" jest największy, posiada ulepszony silnik rakietowy i nową głowicę bojową.

3. **AIM-120A AMRAAM *)**. Rakieta posiada system aktywnego radarowego naprowadzania (ma w nosie własny radar oraz komputerowy system wyboru celów). Jej prędkość przelotowa wynosi 4Ma a zasięg 32 km. Manewrowością tylko trochę ustępuje pociskom **„Sidewinder"**. Była pierwszą rakietą systemu **„Fire & Forget"**.

4. **Penguin-3 ASM.** Rakieta może zostać uzbrojona i wystrzelona w powietrze, gdzie włączy swój własny system naprowadzania, i rozpocznie szukanie celów. Pocisk ten jest bardzo skuteczny przeciwko statkom, gdyż jej wykrywacz podczerwieni łatwo odnajduje takie źródło ciepła jakim jest okręt na chłodnym morzu. Po odpaleniu na maksymalnej wysokości (40 000 stóp) może przelecieć 80 km.

5. **AGM-84A „Harpoon".** Lepsza od **„Penguin"**, zarówno pod względem zasięgu, jak i siły ładunku umieszczonego w głowicy. Inne parametry rakiet są zbliżone. **„Harpoon"** jest trudniejszy do wykrycia, dzięki niskiemu pułapowi lotu. Porusza się napędzany wysoce wybuchowym paliwem, co ma duże znaczenie w chwili trafienia celu.

6. **AGM-88A HARM.** Rakieta głównie przeciwko wrogim stacjom radarowym. Zainstalowany antyradar odnajduje cele nawet, gdy te zmieniają częstotliwość lub wyłączają się. Zasięg efektywnego działania wynosi 20 km, przy prędkości ponad 2Ma.

7. **AGM-65D „Maverick".** Specjalna głowica bojowa umieszczona w pocisku, jest w stanie niszczyć nawet wzmacniane bunkry. Termiczno-laserowo-kamerowe systemy naprowadzania, należą do jednych z najnowszych stosowanych w USA. Dzięki nim rakieta może „widzieć" cel w nocy, przez chmury i dym.

8. **GBU-12 Paveway.** Pierwsze wersje tej bomby należały do 1000 lub 2000 funtówek, lecz dla potrzeb F-19 stworzono mniejsze odmiany. Prawie całe wnętrzności wypchane są ładunkiem wybuchowym, dzięki czemu jest skuteczna przeciwko wszystkim prawie obiektom naziemnym.

9. **CBU-72 FAE.** Bomba zawiera trzy ciężkie od powietrza gazy. Po uderzeniu w cel, zawartość bomby ulatnia się w powietrze. Następuje samozapalenie a chmura ognia momentalnie rozprzestrzenia się, zapalając wszystko, co napotka na drodze.

10. **Mk 20 „Rockeye".** Bomba „otwiera" się nad celem, na zaprogramowanej wcześniej wysokości (ok. 100 stóp) i wyrzuca w powietrze 250 małych bomb, które spadając na ziemię mogą zmieść z niej wszystkie nieosłonięte cele.

11. **Mk 20 ii „Rockeye".** Sposób niszczenia podobny jak u poprzedniczki, ta wersja jednak, posiada laserowy system obserwacji celów. Pozwala jej to na dokładniejsze „otwarcie się" a co za tym idzie na większą skuteczność.

12. **Durandal.** Po zwolnieniu bomby nad celem, wypuszczony zostaje spadochron dzięki czemu bomba ustawia się prostopadle do powierzchni ziemi. Dopiero na małej wysokości nad pasem startowym włącza się jej silnik rakietowy, który nadaje bombie duże przyśpieszenie. Potęga wybuchu niszczy część pasa startowego wraz ze wszystkimi samolotami.

13. **ISC B-1 Minelets.** Po opadnięciu na spadochronie, bomba zamienia się w „oczekującą" minę. Daje to efekty głównie na pasach startowych, mogąc np. uniemożliwić start samolotów.

14. **Mk 82-1 „Snackeye".** Bomba zaopatrzona jest w spadochron, który skutecznie spowalnia opadanie bomby. Dzięki temu samolot może zrzucać ją na małych wysokościach, mając więcej czasu na opuszczenie zagrożonej strefy.

15. **Mk 35 iN Ciuster.** Zasada działania podobna jak w **„Rockeye"**. Bomba zawiera 57 małych, zapalających bomb, które na odpowiedniej wysokości rozsiewają się po niebie. W efekcie, cel wraz z otoczeniem ginie w ogniu.

16 **Mk 82-0 „Slick".** Tradycyjna 500 funtówka, zawierająca bardzo efektywny ładunek wybuchowy. Odpalenie jej z pułapu mniejszego niż 2000 stóp nie daje efektu — bomba nie ma dość czasu, by się samoczynnie uzbroić.

17. **Mk 122 „Fireye".** Zawartość bomby (łatwopalna ciecz) zostaje w przestrzeni ponad celem rozproszona. Fala ognia, która opada na zaatakowane obiekty, wciska się wszędzie.

*) **AMRAAM** (**A**dvanced **M**edium **R**ange **A**ir to **A**ir **M**issile) — ulepszona rakieta średniego zasięgu, typu powietrze-powietrze.

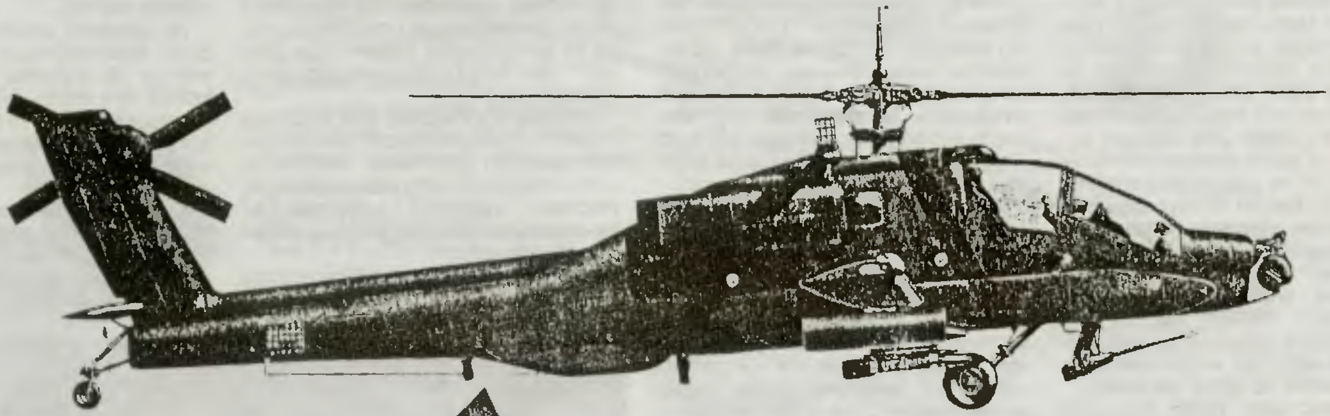
Łukasz Czekajewski

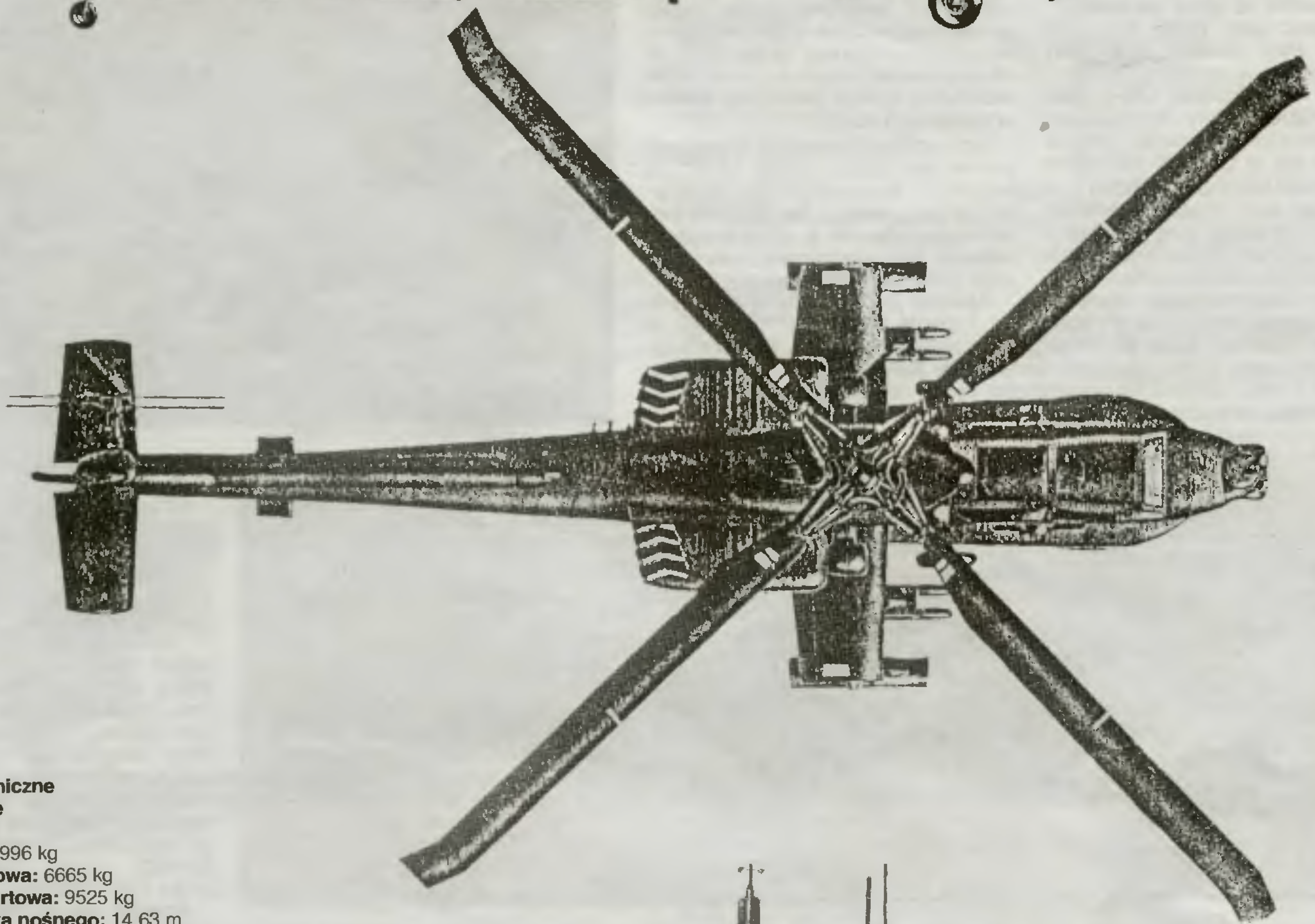
1) Rakieta po odnalezieniu celu przechodzi do lotu ślizgowego.
2) Na zaprogramowanej wysokości pocisk wypuszcza spadochron, na którym spada aż do osiągnięcia powierzchni ziemi.
3) „Zwrot" oznacza konieczność ucieczki (najlepiej do góry) przed odłamkami i falą uderzeniową powstałą po wybuchu.

1		Bazy pow.				Cyw.		Milit.			Radar.		Rafin.				Morsk.	
	LS	H	P	S	W	M	B	Bu	Ma	WR	S.	SR	PW	R	T	Z	OP	St
M61A1	2	5	5	2	2	5	2	5	2	2	3	3	2	2	2	2	5	3
AIM-9M	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
AIM-120Ø AMRAAM	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Penguin-3 ASM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2
AGM-84A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1
AGM-88A HARM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	5	5	5	2
AGM-65D	5	3	5	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	5	2
GBU-12 Paveway	5	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	3
CBU-72 FAE	5	2	5	5	1	5	1	2	5	5	5	5	2	5	5	5	2	3
Mk 2Ø	5	5	5	2	2	5	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	5	3
Mk 2Ø II	5	5	5	2	2	5	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	5	2
Durandal	5	5	1	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ISC B-1 Minelets	5	5	1	5	3	5	3	5	3	3	5	5	5	3	3	3	5	5
Mk 82-1	5	5	4	2	2	5	2	5	2	5	3	3	5	2	2	2	5	5
Mk 35 IN Cluster	5	4	5	1	2	5	2	5	1	1	3	3	1	1	1	1	5	3
Mk 82-Ø	5	3	4	3	2	4	2	4	2	3	3	3	3	2	2	2	5	3
Mk 122	5	3	5	2	2	5	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3

2	Zasięg max.	Prędkość max.	System Naprowadzania	Pułap Ataku
M61A1	6 km	Mach 8	celownik	Ø i więcej
AIM-9M	17 km	Mach 3+	podczerwień	5ØØ i więcej
AIM-12ØA AMRAAM	32 km	Mach 4	radarowy	5ØØ i więcej
Penguin-3 ASM	32 km	Mach Ø.8	podczerwień	5ØØ i więcej
AGM-84A	6Ø km	Mach Ø.8	radarowy	5ØØ i więcej
AGM-88A HARM	2Ø km	Mach 2+	antyradar	5ØØ i więcej
AGM-65D	32 km	Mach 1+	termiczny	5ØØ i więcej 3)
GBU-12 Paveway	1+ km	lot ślizgowy 1)	laserowy	5ØØ i zwrot
CBU-72 FAE	1+ km	lot ślizgowy 2)	laserowy	5ØØ i zwrot
Mk 2Ø	Ø km	spadochron	brak	pow. 5ØØ
Mk 2Ø II	1+ km	lot ślizgowy	laserowy	5ØØ i zwrot
Durandal	Ø km	spadochron	brak	pow. 5ØØ
ISC B-1 Minelets	Ø km	spadochron	brak	pow. 5ØØ
Mk 82-1	Ø km	spadochron	brak	pow. 5ØØ
Mk 35 IN Cluster	Ø km	spadochron	brak	pow. 5ØØ
Mk 82-Ø	Ø km	opadania	brak	pow. 3ØØØ
Mk 122	Ø km	opadania	brak	pow. 3ØØØ

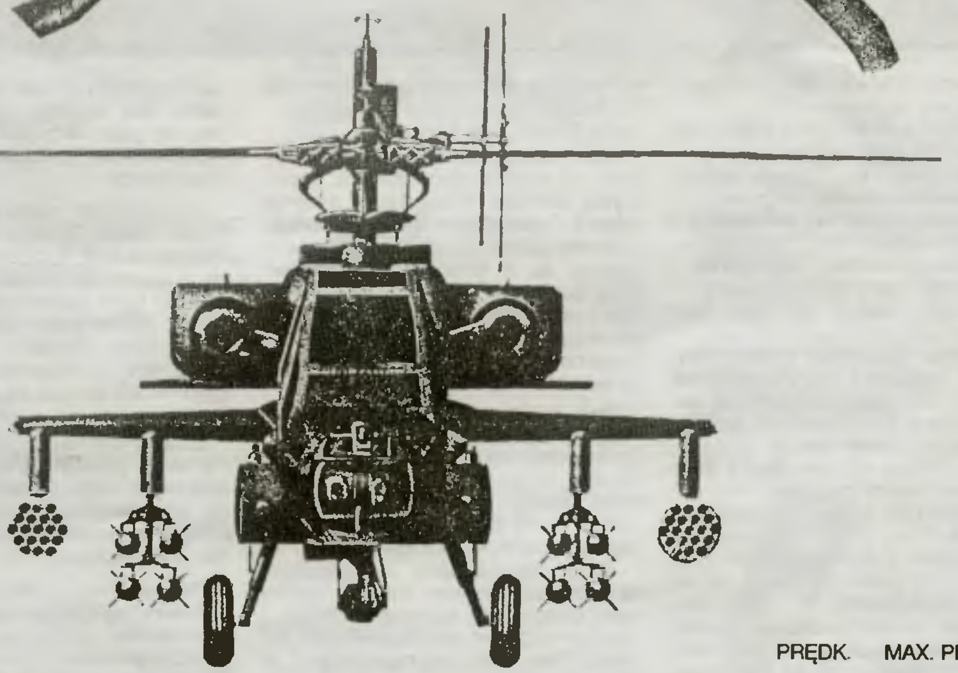
APACHE AH-64





Dane taktyczno-techniczne AH-64A Apache

Mesa własna: 4996 kg
Masa standardowa: 6665 kg
Maks. masa startowa: 9525 kg
Średnica wirnika nośnego: 14.63 m
Średnica ámigła ogonowego: 2.79 m



Długość kadłuba: 14.68 m
Szerokość przy gondolach: 2.76 m
Szerokość przy kabinie: 1.21 m
Szerokość ze skrzydłami: 5.23 m
Wysokość całkowita: 4.65 m
Napęd: 2 silniki GE T700-701 o mocy 1265 kW każdy
Pułap: 6400 m
Prędkość maks. w locie poziomym: 300 km/h
w locie w bok i do tyłu: 85 km/h
wznoszenia: 16.2 m/s
Zasięg: 680 km
Zasięg z dodatkowymi zbiornikami: 1804 km

MiSJA	SKRZYDŁO	DZIAŁKO	SKRZYDŁO	PRĘDK. PION. [st/min]	MAX. PR. POZ. [węzły]	CZAS LOTU [godz.]
Przeciwpancerna, Bliski Wschód	4 HellFire	320 obrotów	4 HellFire	1450	154	1.83
Misja główna 4000 stóp / 95°F		luf działka				
Przeciwpancerna, Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire	450	151	2.67
Przeciwpancerna, Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	8 HellFire	320 obrotow	8 HellFire	450	147	1.9
Przeciwpancerna, Europa, 2000 st / 70°F	8 HellFire	1200 obrotów	8 HellFire	990	148	2.5
Osłonowa (kawaleria), Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire	960	153	1.83
Osłonowa (kawaleria), Europa, 2000 st / 70°F	4 HellFire	1200 obrotów	4 HellFire	860	150	2.5
	19 rakiet		19 rakiet			
Eskortowa (eskorta powietrzna), Bliski Wschód, 4000 st / 95°F	19 rakiet	1200 obrotów	19 rakiet	860	155	1.83
Eskortowa (eskorta powietrzna), Europa, 2000 st / 70°F	38 rakiet	1200 obrotów	38 rakiet	780	153	2.5

Zalety śmigłowca na polu walki łatwo sobie wyobrazić. Nie wymaga on lotniska, a jedynie kawałka w miarę płaskiego terenu jako lądowiska: krótki jest czas startu i lądowania, co pozwala na szybkie wysadzenie desantu lub zabranie rannych. Śmigłowiec łączy więc w sobie cechy odpowiadające warunkom pola walki — ograniczeniu miejsca i czasu. Jest statkiem powietrznym o dużej manewrowości — wykonuje zwroty praktycznie w miejscu, przez co bardzo efektywnie śledzi i atakuje cele, samemu unikając trafień dzięki swojej „zrywności".

Helikopter szczególnie skuteczny jest w walce z wolno poruszającym się przeciwnikiem. Dlatego właśnie śmigłowce służą w zasadzie do wspierania działań własnych wojsk i atakowania przeciwnika na lądzie lub morzu.

Śmigłowiec jako nowy typ broni przeszedł swój pierwszy prawdziwy bojowy chrzest w czasie wojny wietnamskiej. Amerykańskie **UH-1 (Bell 204) IROQUOIS** były śmigłowcami wielozadaniowymi i bardzo dobrze sprawdziły się w tamtych warunkach (są zresztą używane do dzisiaj).

Europejski teatr działań wojennych charakteryzują jednak inne parametry. Przede wszystkim przewidywane jest w razie konfliktu masowe użycie broni pancernej, zwłaszcza przez stronę radziecką. Dlatego dowództwo sił lądowych (a nie lotnictwo) dążąc do posiadania skutecznego środka walki ogłosiło w 1972 roku konkurs na projekt nowoczesnego śmigłowca przeciwpancernego. Określono następujące podstawowe wymagania:

— zdolność wykonywania zadań przy silnej obronie przeciwlotniczej,
— skuteczność w każdych warunkach atmosferycznych,
— możliwość lotów tuż nad ziemią z dużą prędkością,
— wielowariantowość uzbrojenia i jego odpowiednia siła,
— szybkość obsługi w warunkach polowych.

Pięć firm, **Sikorsky, Boeing-Vertol, Bell, Hughes** a także **Lockheed,** z których cztery pierwsze były już doświadczone w konstruowaniu śmigłowców, przedstawiło swoje projekty. Wybrano propozycje firm **Bell i Hughes.** Zbudowano prototypy, których próby wykazały przewagę prototypu **Hughesa.** Przez pięć lat poprawiano i udoskonalano wybraną konstrukcję (w tej fazie spotykało się także nazwę **UH-64 Tomahawk**). W 1981 roku śmigłowiec otrzymał oficjalne oznaczenie **AH-64 Apache.** W 1982 roku zamówiono pierwszych 11 egzemplarzy, następnie corocznie aż do 1988 roku zwiększano zamówienia, w sumie do 675 sztuk. Ostatni dotychczas zamówiony egzemplarz wyprodukowano w 1990 roku. Możliwe jest jednak wznowienie kontraktu o następne 400 sztuk dla wojsk lądowych i 120 dla piechoty morskiej. Opracowywana jest również wersja szturmowo-rozpoznawcza dla **US Navy.**

Będąca dzisiaj na wyposażeniu brygad kawalerii (w US ARMY pozostawiono tradycyjne nazewnictwo **Cavalry Brigade**) podstawowa wersja **AH-64A** przeznaczona jest przede wszystkim do niszczenia broni pancernej. **Apache** może również atakować inne cele naziemne, zwalczać siłę żywą. Jest też w stanie podjąć skuteczną walkę ze śmigłowcami przeciwnika. Po wykorzystaniu własnego uzbrojenia może uczestniczyć w walce oświetlając wiązką laserową cel dla rakiet odpalanych z innych śmigłowców lub samolotów. Przygotowanie **AH-64** do ponownego lotu bojowego przez dwuosobową załogę naziemną trwa tylko 15 minut.

Apache wyróżnia się wysoką zdolnością przetrwania na polu walki. Wykorzystanie tworzyw pochłaniających promieniowanie elektromagnetyczne utrudnia wykrycie go za pomocą radaru. Układ obniżający temperaturę spalin niweluje ślad termiczny. Napęd został specjalnie wyciszony. Za pomocą odbiornika radiolokacyjnego załoga zostaje uprzedzona o opromieniowaniu wiązką radarową. Urządzenie zakłócające analizuje te sygnały, ustala kierunek z którego pochodzą i zakłóca wysyłającą je stację.

Inny odbiornik analizuje oświetlenie promieniem lasera. Obroną przeciwko pociskom naprowadzanym podczerwienią jest odpalenie flar (fałszywe cele termiczne). Pociski z radiolokacyjnym układem naprowadzania zostają oszukane przez wyrzucenie wiązek dipoli.

Apache jest odporny na wielokrotne trafienia pociskami 12.7 mm. W przypadku zestrzelenia załoga nie katapultuje się jak w przypadku samolotu; załoga jest bezpieczna przy prędkości zderzenia z ziemią do 50 km/h — energia absorbowana jest przez podwozie, wyłamujące się działko i samą konstrukcję kadłuba.



Konstrukcja nośna wykonana jest w 90% ze stopów aluminiowych, a pokrycie kadłuba stanowią w głównej mierze kompozyty. Kabina załogi, zbiorniki paliwa, gondole silników wykonane są z Kevlaru. Kuloodporne płyty Kevlarowe wzmocnione luminatem borowym osłaniają kabinę załogi, chroniąc nawet przed pociskami przeciwpancernymi 23 mm. Szyby kabiny są oczywiście pancerne.

Dwa fotele, ustawione są jeden za drugim na różnych wysokościach. Dzięki temu zmniejszono powierzchnię czołową a obydwaj członkowie załogi mają dobrą widoczność. Dowódca umieszczony jest z tyłu, ok. 0.5 m wyżej od strzelca — drugiego pilota.

Silniki umieszczone są w gondolach po obu stronach kadłuba. Głównym celem było ostudzenie spalin i niedopuszczenie do nagrzewania się dysz. Cały silnik można wymienić w ciągu 20 minut.

Cztery łopaty wirnika zapewniają odpowiednią siłę nośną już przy niskich obrotach, a więc przy niskim poziomie hałasu. W przypadku zniszczenia jednej z łopat można ustawić ją na zerowy kąt natarcia, co zabezpiecza przed jej urwaniem.

Charakterystyczny nos śmigłowca to urządzenie celownicze firmy **Hartin-Harietta** — zespół czujników optycznych i elektrooptycznych, laserowy dalmierz — oświetlacz oraz aparatura elektroniczna. Zainstalowanie tych urządzeń w obrotowej wieżyczce zapewnia dużą swobodę manewru w czasie oświetlania celu. Kamera termowizyjna **FLiR** o zasięgu 6 km jest elementem systemu **PNVS** (**P**ilots **N**ight **V**ision **S**ensor) umożliwiającego lot na bardzo małej wysokości w każdych warunkach atmosferycznych a także w nocy.

Apache wyposażony jest w szereg urządzeń nawigacyjnych, precyzyjnie określających położenie śmigłowca, umożliwiających utrzymanie ustalonej prędkości, wysokości i kursu oraz lotu po zaplanowanej trasie według naziemnych radiolatarni.

Wszystkie informacje piloci oglądają na monitorach i okularach celowników nahełmowych. Dzięki takiemu rozwiązaniu, bez względu na punkt patrzenia, w pole widzenia prawego oka wprowadzone są dane o parametrach lotu i celach.



Uzbrojeniem stałym jest działko **M 230** kalibru 30 mm. Jest ono zainstalowane pod kadłubem na przegubie umożliwiającym ostrzał w zakresie kątu ±110° w płaszczyźnie poziomej i +11°, −60° w płaszczyźnie pionowej. Sterowanie działkiem może być sprzężone z celownikiem nahełmowym — lufa podąża za wzrokiem pilota.

Działko jest skuteczne do zwalczania celów powietrznych i lekko opancerzonych celów naziemnych. Amunicja kumulacyjno burząca przebija z odległości trzech kilometrów 25-cio mm płytę stalową.

Podstawowe uzbrojenie przeciwpancerne to pociski rakietowe **AGM 114 Hellfire**. Ich zasięg wynosi 8 km i przebijają pancerz do 700 mm. Programowanie układów naprowadzania na cel pozwala na odpalenie sześciu pocisków na różne cele. Po zniszczeniu pierwszego obiektu oświetlacz automatycznie przerzuca się na następny i zmienia kod wiązki lasera, na którego odbity promień naprowadza się później rakieta.

Na czterech podskrzydłowych węzłach **Apache** może wynieść w powietrze 16 pocisków **Hellfire**. Często jednak dwa węzły wykorzystywane są do mocowania 19-to prowadnicowych wyrzutni rakiet niekierowanych **FFAR**, skutecznych w działaniach szturmowych. Dodatkowo, na podwójnych wyrzutniach na końcach skrzydeł mogą być umieszczone pociski rakietowe **STINGER**. Jest to broń defensywna, samonaprowadzająca się podczerwienią, służy do obrony przed samolotami i śmigłowcami na bliskich dystansach.

W czasie wojny w Zatoce Perskiej użyto 200 **AH-64A.** Czynnikiem wpływającym na awaryjność maszyn okazała się wysoka temperatura, piasek i pył, które przy wysokim stopniu nasycenia elektroniką powodowały częste jej niedomagania. Równie niszczący wpływ miały te czynniki na pracujące łopaty wirnika, zużywając ich krawędzie natarcia. Mimo to, dzięki specjalnym zabiegom i intensywnym naprawom osiągnięto współczynnik gotowości operacyjnej w granicach 80%. Jednak zdolności bojowe zostały ograniczone wskutek skrócenia zasięgu uzbrojenia kierowanego laserem, którego wiązka była pochłaniana przez dym z podpalonych szybów.

Apache nie stał się standardowym śmigłowcem przeciwpancernym **NATO,** gdyż państwa europejskie opracowały i nawet wdrożyły już do produkcji własne projekty, oparte jednak głównie na koncepcji **AH-64.** Okazują się one tańsze i lżejsze, lecz o mniejszym udźwigu i uboższym wyposażeniu elektronicznym. Są to włoski **A 129 Mangusta** i jego szturmowa wersja **Tonal** oraz francusko-niemiecki **PAH-2 Tiger.**

Z drugiej strony na Międzynarodowym Salonie Lotniczo-Kosmicznym w Paryżu w 1989 zademonstrowano radziecki **MI-28,** który jest większy i silniejszy od **AH-64.** W tym przypadku również bardzo wyraźny jest wpływ amerykańskiej konstrukcji, która dała początek śmigłowcom tzw. drugiej generacji.

Natomiast od paru lat w USA realizowany jest program opracowania śmigłowca przyszłości **LHX,** który w swej koncepcji niewidzialności byłby odpowiednikiem **F-117.** Jednak opóźnienia w tych pracach powodują, że przed **AH-64** jest jeszcze piękna przyszłość i przewidywane są kolejne jego modernizacje i adaptacje, pozwalające na szersze użycie także w **US Marines** i **US Navy.**

Andreas Kissel





TOMAHAWK

A więc stało się. Mimo Twojego podeszłego wieku, zostałeś przydzielony do bazy, o której trudno powiedzieć cokolwiek dobrego. Jest w niej sympatyczny w razie bombardowania magazyn amunicji, kilku emerytowanych mechaników — rezerwistów i nie ma kantyny. Chlubę tego najdenniejszego za..pia na Ziemi stanowi pokryty już nieco rdzą **Hughes AH-64 Apache,** na którym przyszło Ci latać.

Sam więc widzisz, że jest raczej cienko. Wpadłeś w niezłe *shit*, z którego niełatwo będzie Cię wyciągnąć. Ale dość lamentów. To przystoi jedynie *squaw* warzącym strawę dla prawdziwych mężczyzn. My pokażemy Ci jak przetrwać.

KONFIGURACJA MISJI

Jak na rok 1986 program posiada zaskakujące możliwości doboru warunków lotu. Pomijając możliwość zaangażowania aż czterech helikopterów — **Mission Number 1-4,** rodem z Ace odnajdujemy opcję lotu w dzień — **Day** lub w nocy — **Night.** Poza tym wytrawni piloci uraczą cię pogodnym — **Clear,** lub zachmurzonym — **Cloudy** niebem, porywczymi zawirowaniami atmosferycznymi znakomicie utrudniającymi lot — **Crosswinds & Turbulence,** a także odpowiednią podstawą chmur, od **50** do **5000** stóp — **Cloud Base.** Jak zwykle też autorzy udostępnili nam różne poziomy gry, od **Squadron Leader** do **Ace.**

KOKPIT

Kokpit to to, co widzisz przed sobą. W górnej części znajduje się ekran odwzorowujący sytuację „na zewnątrz" maszyny. Jeśli nie zaznajomiłeś się jeszcze z kokpitem, skorzystaj z rysunku.

WYPOSAŻENIE OFENSYWNE

Działko automatyczne 30 mm. Po ustawieniu broni i wciśnięciu Fire na joysticku, działko będzie strzelać ogniem ciągłym, skutecznym na dystansie do 1 mili. Amunicja to 32 magazynki, każdy na kilkusekundową serię. Skuteczne przeciwko obcym helikopterom.

Pociski rakietowe 70 mm. 38 rakiet dobrych na każdy cel odległy 0.1 — 3 mili. Przed odpaleniem należy wyrównać lot helikoptera i ustawić wrogą jednostkę w samym środku celownika video.

AGM-114A „Hellfire". 8 najskuteczniejszych rakiet kierowanych radarowo. Po przełączeniu celownika, zbliżeniu na co najmniej 3 mile i choć chwilowym uchwyceniu wrogiego stanowiska masz stuprocentową szansę trafienia. Amerykanie nazywają to „Fire & Forget".

LOT

Apache jest wprawdzie przystosowany do lotów na małych wysokościach, ale nie próbuj tego na razie. Daj raczej pełną parę i unieś się na jakieś 500 stóp. Pochyl dziób do przodu — zaczniesz przyspieszać. Staraj się nie przekroczyć granicy 190 węzłów.

Bacznie obserwuj ukształtowanie powierzchni. W naturalnych kryjówkach czają się czołgi oraz bardzo groźne stanowiska przeciwlotnicze. Jeśli dasz się zaskoczyć, możesz nie wyjść z tego cało. Nie zawsze wystarczy Ci radar — i on czasem zawodzi, a Ty niekoniecznie musisz poprawnie używać tego urządzenia.

Przy zerowej prędkości Apache masz prawo używać klawiszy **Z** i **X**, które szybko i kulturalnie zakręcą Tobą wokół własnej osi. Manewr ten znacznie skraca wykręcanie w powietrzu podczas zbliżania się do celu. A gdy znajdziesz się już przy nim, przyjdzie pora na...



ATAK

Jako znawca możliwości Apache i zarazem dobry pilot nie miałeś kłopotów ze zlokalizowaniem, odszukaniem i rozpoznaniem celu. Powinieneś więc także znać sposoby ataku. Mnie imponują skutecznością trzy spośród znanych szesnastu.

1. **Fire & Forget.** Tak potrafi każdy głupi. Cały problem polega na utrzymaniu celu przez co najmniej dwie sekundy — w tym czasie komputer zdąży „uchwycić" obiekt i odpalona MUSI dojść do celu. Atakować możesz przy dowolnej prędkości, wysokości i ograniczonym kącie (obiekt musi być widoczny na ekranie). Przysłowie mówi jednak: do ośmiu razy sztuka. I co dalej?

2. **Rakiety 70 mm „na płask".** Po pozbyciu się ośmiu „Diabelskich Ogni" wpadłeś na pomysł kolejnego rajdu na gniazdo nieprzyjacielskich formacji. Ustaw helikopter na 50 stóp, a przed samym celem zwolnij do 30 węzłów. Nawet nie zorientujesz się, gdy wiązka trzech kolejnych rakiet znajdzie się z hukiem w celu.

3. **Rakiety 70 mm „z góry".** Tym razem coś trudniejszego, ale pozwalającego pozostać Ci na bezpieczniejszym pułapie. Z 500 stóp, przy prędkości do 50 węzłów uda Ci się oddać skuteczne salwy dzięki następującym manewrom: pochyleniu dziobu, utrzymaniu wroga w celowniku i przytomnemu odpaleniu rakiety.

POWRÓT

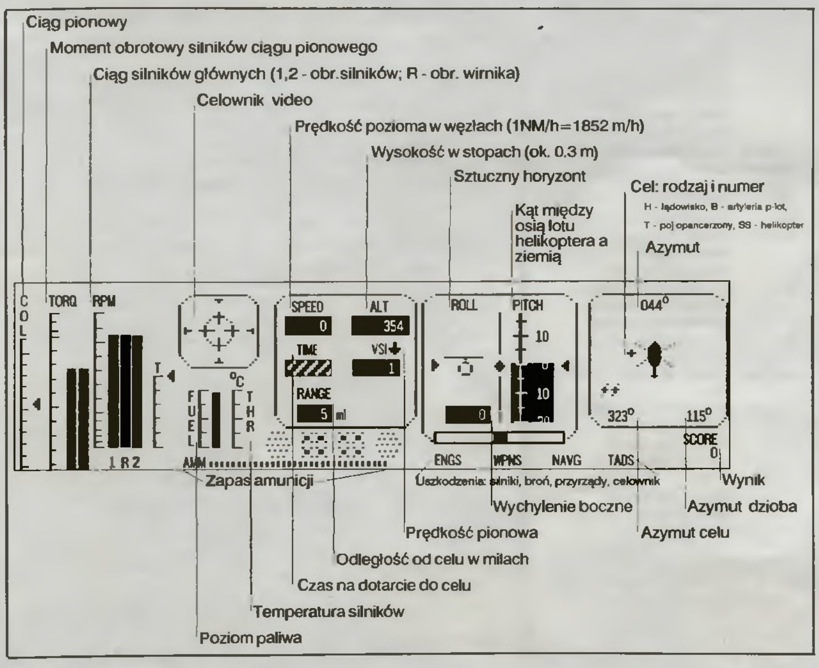
Kończy się paliwo, „diabelskie ognie" palą się razem z kilkoma celami a walka samym działkiem wydaje się nieporozumieniem. Wracasz. Z dotarciem na lądowisko nie masz kłopotów, prędkość redukujesz do zera. Delikatnie zmniejszasz ciąg silników, obniżasz się. Wreszcie dotykasz powierzchni ziemi. Nieważne, że lądowisko jest 50 stóp na lewo. Bez kłopotu dokołujesz do niego i uzupełnisz to, czego Ci mało.

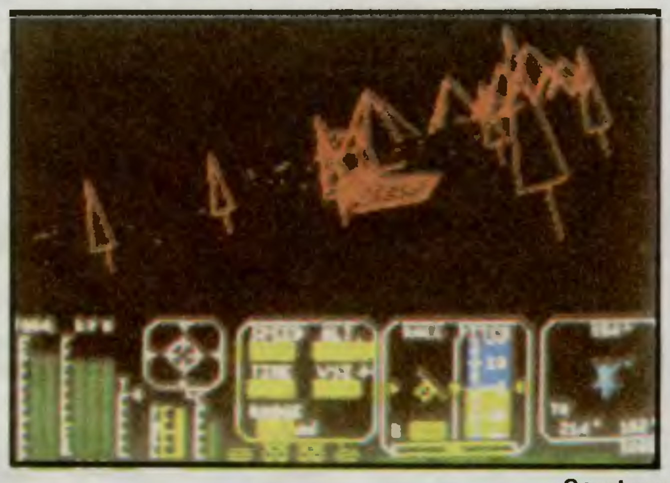
KLAWISZE KONTROLNE DO TOMAHAWK

Q/A	— zwiększenie/zmniejszenie ciągu pionowego
W/S	— zwiększenie/zmniejszenie obrotów silnika
Z/X	— obrót lewo/prawo
5/8	— zakręt lewo/prawo
6/7	— dziób góra/dół
M	— mapa
C	— aktywizacja celownika
P	— przełączanie celowników (działko, rakiety 70 mm, AGM-114 A „Hellfire"
H	— pauza
J	— powrót do gry
N	— informacje o nieprzyjacielu

Łukasz Czekajewski
Piotr Kos

Firma: Digital Intagration
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Atari, Amstrad, Commodore





Spectrum

HIGH SCORE

Nasze prośby, by nie rzec żądania:
— podawajcie pełne nazwy gier
— zaznaczajcie w przypadku gier gdzie wynik nie jest naliczany rosnąco, że np. liczy się liczba pozostałych minut lub punktów
— nie piszcie, że przekręciliście licznik tylko podawajcie ostatni widziany wynik
— jeżeli gra toczy się dalej to sami dodawajcie wynik do tego sprzed przekrętu
— nie sumujcie wyników z różnych rozgrywek, których komputer normalnie nie dodaje
— podając wyniki gier już publikowanych zachowujcie te same miana tzn. %, punkty, minuty

Zrobiliśmy w trakcie wakacyjnych wyjazdów parę nalotów kontrolnych na naszych wspaniałych graczy i w kilku przypadkach okazało się, że nie potrafią się oni utrzymać przy życiu nawet kilka minut. Nawet mając nieśmiertelność nie wiedzieli o co chodzi. Na razie ich wyniki wycofaliśmy zachowując anonimowość, następnym razem będzie gorąco. Dlatego jeżeli jeszcze ktoś ma coś na sumieniu to lepiej niech da znać. Numerki które widać oznaczają levele, i symbole komputerów.

Jak widać, zachowujemy układ podziału wyników na dwie grupy. Grupa pierwsza dotyczy gier normalnie punktowanych, a druga gier o nietypowym zapisie wyników. Pewną innowacją jest konkurowanie w głębszych partiach **HS** tzn. że wprawdzie nie publikujemy wyników gorszych od ostatniego najlepszego ale odnotowujemy ich istnienie. Dzięki temu w rocznych podsumowaniach mogą się pojawić nowe wyniki i nazwiska.

Zółw

Ace	4550	c64	Lukasz Kocjan
Ace II	8890	c64	Marek Knap
Action Fighter	39000	sp	Jacek Szlachta
Adv. Pinball Simul.	35855	sp	Jacek Szlachta
Adv. Pinball Simul.	45050	zx	Krzysztof Jakubik
Agent USA	18	godzin	Adrian Chycko
Agent USA	2	:53:39 xl	Dariusz Galazka
Aquaplane	5750	sp, (5)	Jacek Szlachta
Arkanoid Ili	72900	32	Marcin Jakiel
Barbarian I	0	przekret	Jaromir Krol
Barbarian il	105211	c64	Glory
Black Haw ???	45496		Wojtek Tkaczynski
Black Lamp	73000	xl	Six Ann
Block Out	7766	c64	Marcin Wojtycka
Blue Max	20050		Gauntlet
Blue Max	18680	xl	Miroslaw Szewczyk
Blue Max	21600		Michal Lyczek
Bop'n Rumble	71970	level 11	Jaromir Krol
Boulder Dash V	113000	xl	Krzysztof Kisielinski
Bruce Lee	253800	sp	Dawid Bonk
Bruce Lee	136100		Michal Lyczek
Bruce Lee	640775		TWH
Bubble Bobble	0	Przekret	Sebastian Lipinski
Buck Rogers	117500		Jaromir Ciszowski
Buggy Boy	79690	Offroad	Pawel Parys
Burgel Chase	35100	5 plansza	Sebastian Lipinski
Call Me Psycho	8710		Jakub Ciesielski
Cauldron	14150	c64	Glory
Chase H.Q.	2874983	zx, (3)	Krzysztof Jakubik
Chop Suey	180450	xl	Mariusz Ostapczuk
Chop Suey	310000	xl	Pawel Kurzaj
Chronos	194400	sp	Dawid Bonk
Chronos	185050	zx	M.C. Hofmantronic
Chuckie Egg	310220	xl, (24)	Maciej Walter
Chuckie Egg	309840	level 24	A.D.A.S.
Chuckie Egg	342830	level 26	Tomasz Bak
Chuckie Egg II	141100	c64, (63)	Michal Cajsel
Cobra	74400	c64	Krzysztof Herdzik
Commando I	1088500	c64	Michal Cajsel
Crime Wave	2876581	ibm	Andrzej Bednarczyk
Crystal Castle	126587		Bartlomiej Rys
Crystal Hammer	4995		Michal Nowakowski
Death Race	560000	xl	Mariusz Ostapczuk
Death Race	430000	xl	Pawel Kurzaj
Death Star	11600	sp	Jacek Szlachta
Death Track	70570	ibm	Andrzej Bednarczyk
Defenger	128100		Dariusz Wacnik
Divested Bell	1135000		Przemyslaw Broniarczyk
Dizzy II	21500		Jakub Ciesielski
Draconus	41400		Kuba Sarbinski
Duck Tales	92600		Michal Nowakowski
Duotris	250795	c64	Misiaczek
Dynasty Wars	78080		Michal Nowakowski
Earth Defence	26420	sp	Jacek Szlachta
Empire Strikes Back	3590		Bartlomiej Rys
Enduro Racer	1811482	level 5	Martin Klemm
Exploding Fist III	1000000	c64, przek.	Misiaczek
Extirpator	45650	xl	Sauron
F-14 Tomcat	42600		Sebastian Lipinski
F-16 Falcon	496		Pawel Parys
F-16 Fighting Falcon	2850	sp, (4)Atl	Jacek Szlachta
F-29 Retaliator	53290		Pawel Parys
Falcon Patrol	1550		Marcin Pawlowski
Fast Food	1935	sp, (21)	Jacek Szlachta
Feud	100	%	Sauron
Fist +	230250		Robert Tarnawski
Fruit Frank	7000		Joanna Warsza
Fruit Frank	9250		Janek Krzyzanowski
Fruit Frank	6560		Piotr Warsza
Galactic Chase	10560	8 plansza	Bartlomiej Rys
Game Over II	431710		Tomson S.
Green Beret	205660	cpc	Pawel Stolarczyk
Gyruss	522850		Zizi
Havoc	14320	c64	Power
Hell Hode	259000		Maciej Klobukowski
Hero	573420	xl, (PRO)	Sauron
Home Runner	1250		Piotr Warsza
Hol Shot	95514	zx, (4)	Krzysztof Jakubik
Hyper Sports	90411	zx	Krzysztof Jakubik
Hyperblast	64700		Michal Lyczek
Impact	45740	sp, (4)	Jacek Szlachta
Into the Eagles Nest	135000		Lukasz Klobukowski
Joe Blade II	20300	c64	om
Jungle Hunt	101800	xl	Artur Woznicki
Jungle Hunt	36370	xl	Przemek Nowicki
Jungle Hunt	21750	c64	Rafal Gibas
Karate	37200		Sebastian Lipinski
Krakout	2916990	c64	Adrian Bartosinski
Krakout III	1072030	83 level	Marcin Slupski
Kung-Fu	17600		Sebastian Lipinski
Kung-Fu Master	80300		Sebastian Lipinski
Kwik Snax	8800	sp	Jacek Szlachta
Laser Force	17308	c64	Krzysztof Herdzik
Laser Force	8522	c64	Rysiek
Laser Force	8226	c64	Pawel Herdzik
Lasermania		9 poziom	Przemyslaw Pietraszczyk
Le Mans	297420		Piotr Lebiest
Licence to Kill	127731		Slaine
Light Force	2496000	c64	Kuba Sruba
Live & Let Die	54830		Lukasz Klobukowski
Living Daylights	22100		Bartlomiej Rys
Mario Bross	170010	xl	Mariusz Gruszeczka
Metro Cross	71950		Tomasz Binkiewicz
Metrocross	64100		Jaromir Ciszowski
Micro Ball	531600	sp	Dawid Bonk
Montezuma's Revenge	47050		Bartlomiej Rys
Monty Free	4435	zx	Krzysztof Jakubik
Moonwalker	59650		Michal Nowakowski
Mouse Trap	5000	xl	Przemek Nowicki
Mouse Trap	5360	xl	Tomek Wozniak
Mr. Robot	512450		Dariusz Wacnik
Mr. Robot	800970	xl	Przemek Nowicki
Mule	8452	$	Przemyslaw Pietraszczyk
Munsters, The	259250		Tomson S.
Nadral	187320	xl	A.D.A.S
Neptune's Daughter	253691		Bartlomiej Rys
Nibbler	4882930	xl, (95)	Przemek Nowicki
Ninja	36976		TWH
Ninja	36000		Michal Lyczek
Ninja Master	498980	c64	Marek Knap
Ninja Rabbit's	1206	level 3	Marcin Marianski
Ninja Scooter Simul.	210350	sp	Dawid Bonk
Ninja Scooter Simul.	352000	zx, (86)	Krzysztof Jakubik
Ninja Warriors, The	21950		Michal Nowakowski
Nitro	73006		Slaine
Ollies Follies	3900		Bartlomiej Rys
Outlaw	39340	c64, (4)	Michal Cajsel
P-47	201700		Robert Tarnawski
P-47	115950	c64	Alf
Pacmania	420000		Sebastian Lipinski
Pacmania	184320		Wojciech Stach
Paper Boy	11250	niedziela	Abbas
Paper Boy	22000		Maciej Klobukowski
Pengo	148660	xl	Mariusz Ostapczuk
Pengo	184940		Dariusz Wacnik
Pengo	135070	xl	Pawel Kurzaj
Phanter	37740		Bartek Molenda
Pharaon's Curse	2615		Bartlomiej Rys
Pinball	5185	sp	Jacek Szlachta
Pinball Wizard	234850		Michal Nowakowski
Plotting	24100	sp, (5)	Jacek Szlachta
Pole Position	110650	xl	Pawel Kurzaj
Pole Position II	171370	c64	om
Pooyan	525850		Bartlomiej Rys
Pooyan	1015000	c64, 28pl.	Dariusz Lagowski
Popcorn	11243	4 level	Jan Paszkiewicz
Preliminary Monty	1015800	xl	Szymon Leski
Preliminary Monty	1020000	xl	Krzysztof Kisielinski
Preppie	11950		Bartlomiej Rys
Psycho Pigs	214850		Jaromir Ciszowski
Psycho Pigs	1249826		Pryla
Pulsoid	11371	zx, (72)	Krzysztof Jakubik
Puzznic	110000	zx, (4-1-2)	Jacek Szlachta
Pyjamarama	1561		Piotr Warsza
Quasimodo	12520		Przemek Obuchowski
Rampage	300325	c64	Michal Cajsel
Renegade	290000	c64	Michal Cajsel
River Raid	345820	xl	Seal
Robocop II	50075		Michal Nowakowski
Rygar	128600	c64	Adrian Bartosinski
Saboteur	96200	c64	Power
Saboteur II	21320	c64	Glory
Satan's Hollow	323000	xl	Miroslaw Szewczyk
Scorpius	254700	c64	Krzysztof Herdzik
Scramble	21770		Jaromir Ciszowski
Screaming Wings	421570	60 plansza	Tomasz Kurzydym
Sigma Seven	86090	zx	Krzysztof Jakubik
Skull Castle	73050	22 level	Jan Paszkiewicz
Slap Flight	100000	c64	Lukasz Kocjan
Snokie	7700		Bartlomiej Rys
Solitaire MS-Windows	3618	ibm	Ewa Plodzien
Solitaire MS-Windows	4155	ibm	Jego Wysokosc Naczelny
Solitaire MS-Windows	3721	ibm	Pegaz Ass
Solomon's Key	138260	c64	Bartek Ostrowski
Space Pilot I	72400	level 3	Jaromir Ciszowski
Star Riders II	133000	xl	Artur Woznicki
Startrek	208400	xl	Maciej Podlesny
Stealth	47500	3 levele	Bartlomiej Rys
Stellar Shuttle	10430		Bartlomiej Rys
Storm Warrior	89300	c64	Michal Cajsel
Stormlord	46350	c64	Alf
Swiv	312080		Marcin Marianski
Tanium	5910	zx	Krzysztof Jakubik
Tarzan	1000000	przekret	Pawel Zakrzewski
Test Drive II	396887	Californ.	Luk'91
Test Drive III	75540	ibm	Andrzej Bednarczyk
Tetris	110332	am	Mefiu
Theatre Europe	96	%	Bartek Molenda
Thrusta	7410	zx, (9)	Jacek Szlachta
Thunder Blade	53290		Pawel Parys
Thundercats	137600	c64	Krzysztof Herdzik
Tigris	1492	xl	Krzysztof Kisielinski
Tom Cat	26690		Maciej Klobukowski
Total Recall	106800		Michal Nowakowski
Train, the	11670	ibm	Andrzej Bednarczyk
Turbo Out Run	3963000		Piotr Jozwiak
Twilight World	0	przekret	Pawel Iwaniak
Twilight World	185800	xl	Rob
Urydium	113525	4 level	Mariusz Gruszeczka
Warsaw Tetris	10147		Bartosz Ratajczyk
West Bank	343950		Robert Tarnawski
Whistler's Brothers	83770	xl	Mariusz Gruszeczka
Who Dares Wins II	90730		TWH
Wings Death	117635		Marcin Marianski
Womper Stomper	53350		Bartlomiej Rys
Wonder Boy	213210	c64	Kuba Sruba
Wonder Boy	259710		Marcin Mazurek
World Karate	490500		Michal Bednarek
Xagon	25091	xl, (21)	Mariusz Gruszeczka
Xenon	40580		Pawel Parys
Xonox	25880		Pryla
Yie Ar Kung-Fu	400800	cpc	Pawel Stolarczyk

dokończenie na str. 28

Dla fanów komputerowych rozsmakowanych w animacji gratka nie lada — przedstawiamy przebój roku 1990, głośną i wysoko cenioną grę Cadaver

Program posiada trzy wersje językowe: angielską, niemiecką i francuską, ale dzięki bardzo czytelnym ikonom znajomość nawet jednego z tych języków nie będzie niezbędna.

W mroczny, ponury klimat akcji wprowadza już czołówka, przenosząca nas do rozległego, posępnego zamczyska wybudowanego w głębi baśniowej krainy Mismal. Było ono niegdyś domem i bazą wypadową potężnej dynastii Wulfów. Ostatni posiadacz zamku, Lord Corolus i otaczający go rezydenci zostali zamordowani przez obłąkanego nekromana kanclerza Dainosa. Wielu rycerzy daremnie usiłowało przeciwstawić się temu magowi. Pozostały z nich jedynie białe kości odpoczywające pod murami zamczyska.

Czy Dainos ujdzie kary za swoje zbrodnie?

Pytanie to pozostanie retoryczne dopóki nie siądziesz przed komputerem, i nie staniesz się rycerzem **Karadociem** (mało znanym nawet po ostatniej walce z olbrzymem Bedwigiem). Wkraczasz do wymarłych, oświetlonych migotliwymi zniczami komnat zamku gotów stawić czoła Dainosowi.

Panowanie nad ruchami i poczynaniami Karadoca jest łatwe. Składają się na nie: ruchy joysticka i odpowiednie ikony (podnoszenie, wyrzucanie, używanie, walka, picie, jedzenie, czytanie, oglądanie, otwieranie, zamykanie, dawanie i rzucanie czaru). Rysunki nie pozostawiają zresztą wątpliwości.

Karadoc może nieść jednocześnie dwadzieścia przedmiotów. Obraz sakwy rycerza wywołujesz **ENTER**-em. Zabieranie wszystkich znalezionych przedmiotów nie ma większego sensu, kto jednak może wiedzieć co się przyda, a co nie?

Po naciśnięciu **F1** zobaczysz mapę przebytych przez Ciebie pomieszczeń. Całą mapę pierwszego poziomu i połowę gotowego rozwiązania prezentujemy obok. W pomieszczeniu **CAVERN** z którego startujesz znajdziesz pamiętnik. Sprawdź w nim swój stan zdrowia, ilość złota, zasoby siły magicznej i procent zdobytych pomieszczeń.

Trudy przedzierania się przez grę łagodzi opcja **SAVE** (zapis aktualnego stanu gry) na zewnętrzną dyskietkę (uprzednio sformatowaną) — jak coś złego przytrafi Ci się to zawsze możesz wrócić do momentu ostatniego „sejwowania".

Ukończenie pierwszego poziomu Cadavera nagradzane jest awansem. Spotkaliśmy się z opinią, że istnieją dwa sposoby na dotarcie do ziejącego ogniem smoka. Sprawdzenie tego pozostawiamy czytelnikom.

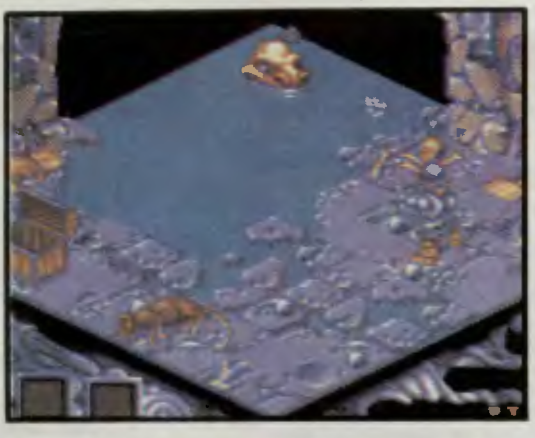
Życzę Ci powodzenia w walce Karadocu!

PS. Z przykrością zawiadamiamy, że dostępne na rynku kopie pirackie są uszkodzone i uniemożliwiają ukończenie gry. Dlatego też przedstawiamy niepełne rozwiązanie wszystkich zagadek, z pełną wersją mapy aby pozostawić coś niecoś dla szczęśliwych posiadaczy „ORYGINAŁÓW".

RESET

Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga

Spectrum

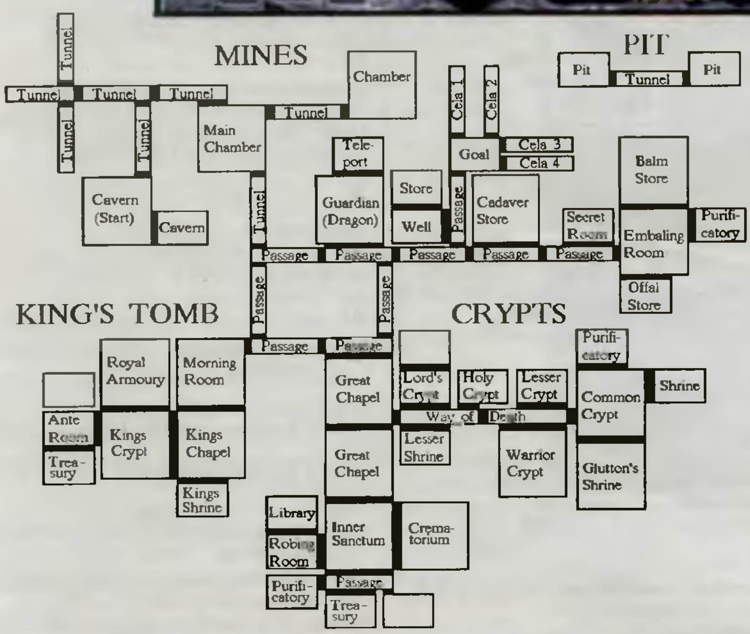






Atari ST





Lp.	Nazwa pomieszczenia	Czynność	Przedmiot	Uwagi
1.	Cavern	weź	pamiętnik	dźwignia koryt.
			monetę	
			kilof	
2.	Tunnel	weź	worek	
3.	Charnber	weź	klucz	
			bochenek	
4.	pom. obok Cavern	otwórz	skrzynię	
		przeczytaj	pergamin	pozostaw go
		pociągnij	dźwignię	
5.	Tunnel	rozbij ścianę	kilofem	
6.	Passage	przeczytaj	pamiętnik	zbadaj szkiel.
7.	naprzeciwko Passage	zabij kamieniami	skoczka	
8.	Cavern	weź	drugi worek	
9.	Well	weź	klucz	
			czaszkę	
10.	Store	weź	*all* ze skrzyni	
11.	Goal	weź	monetę	
		otwórz kluczem	zamek	
12.	cela nr. 2	nakarm więźnia	kurczakiem	
			chlebem	
13.	cela nr. 4	weź	klucz	
14.	pom. przy Cavern	weź	ukryty klejnot	dojście Tunnel
15.	Tunnel	traf czaszką w	kolczatkę	
		podstaw beczkę		
		weź	Charm	nastąpi dźwięk
16.	pom. przy Passage	weź	klejnot	
		przeczytaj	pergamin	pozostaw go
		naciśnij dwa razy	przycisk	
17.	Cadaver Store	wejdź	do otworu	
18.	Pit	przeczytaj	pergamin	pozostaw go
		odszukaj	dwa klucze	zbadaj szczura
		otwórz	skrzynię	
		weź	urnę	
19.	Pit II	weź	cztery klejnoty	
		wrzuć do sadzawki	sześć klejnotów	teleport
20.	Lords Crypt	nie dotykaj	skrzyni	

CadaveR™

Spis map i opisów

Jeśli ktoś ma sklerozę, to się musi nachodzić (a czasem napisać). Ponieważ sami cierpimy także na tą przypadłość, przygotowaliśmy dla własnych potrzeb PEŁNY spis map i opisów, które ukazały się w: **Bajtek 1/85 — 6/91, Moje Atari 1-5, Top Secret 1-5.** Zainteresowanych odsyłamy do odpowiednich materiałów.

Używane przez nas skróty: **i** — informacja, **z** — zdjęcie, **m** — mapa, **o** — opis. Między **„i"** a **„o"** nie ma zasadniczej różnicy, litery „o" używaliśmy dla opisów z mapami.

UWAGA!!! Żadne prośby o przysyłanie archiwaliów nie będą brane pod uwagę. Z żalem zawiadamiamy, że nasze zapasy Top Secret 1–3 zostały całkowicie wyczerpane.

5th Gear — i, z — (II)7–8/90
720° — m, o, z — 11/89

A

Ace — i, z — 6/88
Ace of Aces — i, z — 9/89
Agent USA — i — TS 2
Airborne Ranger — i, z — 12/89
Airwolf — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Alien 8 — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
Alien (The 8th Passenger of Nostromo) — m, o — 1–2/90
Aliens — m, o — 10/87
Aliens — m, o, z, — Numer Specjalny (TS 0)
Alley Cat — i, z — Tylko o Atari I
Altered Beast — i, z — TS 2
Ant Attack — m, o — 4/85
Antics — m, o, z — 3/88
Antiriad — m, o — 11/87
Arkanoid — i, z — Tylko o Atari I
Army Moves — i, z — 1/89
Atic-Atac — m, o — 1/85

B

Back to Skool — i, z — 2/87
Baker Street 221-B — i, z — Moje Atari 2
Balance of Power — i, z — Moje Atari 3
Ballblazer — i, z — 8/86
Barbarian — i, z — 2/88
Barbarian — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Barbarian II — i, z — 10/89
Basil — i, z — Moje Atari 3
Batman — i, z — 10/87
Batman — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Batman (A Fete Worse Than Death) — m, o, z — TS 1
Batman the Movie — m, o — TS 5
Battle Chess — i, z — TS 1
Battle Chopper — i, z — Tylko o Commodore
Battle Master — i, z — TS 5
Battle of Britain — i, z — 1/87
Battle Ships — i, z — Tylko o Commodore
Beach Head — i, z — 3/87
Bismarck — i, z — TS 2
Blinky's Scary School — m, o, z — TS 4
Blood — i, z — 3–4/90
Blue Team Bridge — i, z — Tylko o Atari II
BMX Simulator+ — i, z — 11/89
Bobby Bearing — m, o, z, — 5/87
Bob'n' Rumble — i, z — 9/89
Bomb Jack — i, z — 5/87
Bombuzal — i, z — TS 2
Boulder Dash — i, z — 3/87
Broadsides — i, z — 8/87, o — Moje Atari 4
Bruce Lee — i, z — TS 1

C

Captain Blood — i, z — 8/89
Card Sharks — i, z — TS 1
Cauldron — m, o — Numer Specjalny (7 Gier)
Ceasar the Cat — i, z — 5–6/86
Chessmaster 2000 — i, z — Tylko o Atari I
Chequered Flag — i, z — 12/87
Chimera — i, z — 12/86
— m, o, z — 6/88
ChipWar — m, o — 2/89
Chuckie Egg — i, z — 10/86
Cobra Stallone — i, z — 11/87
Colony — i, z — Moje Atari 4
Combat School — i, z — (II)7–8/90
Colossus Chess 4.0 — i, z — TS 3
Cosmic Wartoad — i, z — 5–6/86
Critical Mass — i, z — 7/87
Crumble's Crisis — i, z — Moje Atari 1
Crusade in Europe — i, z — Moje Atari 1
Cybernoid — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)

D

Dallas Quest — i, z — TS 5
Dambusters — i, z — 1/88
Dan Dare (Pilot of the Future) — m, o, z — 7/87
Dan Dare II — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Defender of the Crown — i, z — TS 2
— m, o — TS 4
Destroyer — i, z — 11/89
Detective — i, z — 8/88
Dizzy — m, o — 2/91
Dizzy II (Treasure Island) — m, o — 5/91
Donald Duck — i, z — 9/88
Draconus — m, o, z — 7/89
Druid — i, z — Moje Atari 4
Dun Darach — m, o — 2/85
Dynamite Dan — m, o — 12/86

E

Eden Blues — m, o, z — 2/87
Eidolon, the — m, o, z — TS 1
Empire — i, z — TS 3
Enigma Force — m, o — 11/86
Equinox — m, o, z — 1/88
Everyone's a Wally — m, o — Numer Specjalny (7 Gier)
Exolon — m, o — 3/88

F

F-14 Tomcat — i, z — TS 2
F-18 Hornet — i, z — TS 1
F-19 Stealth Fighter — i, z — TS 5
Fairlight — m, o — 5–6/86
Falcon (Mission Disk Vol. 2) — i, z — TS 5
Fantastic Voyage — m, o, z — 3/87 (bis Naczelnego)
Fast Break — i, z — TS 2
Feud — i, z — Moje Atari 2
— m, o, z — TS 3
Fight Night — i, z — TS 4
Fighter Bomber — i, z — TS 3
Fighter Pilot — i, z — 5–6/86
Fight Night — i, z — 6/91
Flight Deck — i, z — 5/89
Flight Simulator — o, z — 9/86
Flight Simulator II — o, z — Tylko o Commodore
Forgotten Worlds — (III)9–10/90
Frankie Goes to Hollywood — i, z — 1/87
Fred — i, z — TS 5
— i, z — Moje Atari 5

G

Game Over II — m, o, z — 9/89
Gauntlet — i, z — Moje Atari 1
Geoff Capes Strong Man — i, z — 1/89
Ghettoblaster — i, z — 6/89
Ghost'n'Goblins — m, o — 9/87
Ghost Chaser — m, o, z — 7/88
Gladiator — i, z — 10/87
Globtroter — i, z — 11/86
Goonies, the — i, z — 8/87
Grand Prix Circuit — i, z — 11/89
Great Escape — m, o — 9/87
Green Beret — i, z — Tylko o Atari II
Gryzor — i, z — TS 3
Gun Fright m, o, z — 4/88
Gyron Atrium — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
Gyron Necropolis — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)

H

Hacker m, o, z — 12/88
Hat Trick — i, z — TS 3
Hawkquest — i, z — Moje Atari 4
Hobbit — m, o — 2/86
Hostages — i, z — 1–2/90
Hot Rod — i, z — TS 1
Hot Shot — i, z — 6/89
Hyperborea — i, z — TS 3

I

Imperium Galactum — i, z — Moje Atari 3
Impossible Mission — i, z — 9/86
Indiana Jones and the Last Crusade — m, o, z — 11–12/90
— m, o, z — TS 5
— i, z — Moje Atari 5
Infiltrator — i, z — Moje Atari 3
— m, o, z — TS 2
International Karate+ — i, z — (I)5–6/90
Iron Lord — m, o, z — TS 3

J

Jack the Nipper — m, o, z — 4/87
Jet Set Willy — m, o — 3–4/86 (debiut Naczelnego)
Joe Blade — m, o — 6/91
Jumping Jack — i, z — 2/86

K

Karnov — m, o, z — TS 1
Kennedy Approach — i, z — 10/86
Kick Off II — i, z — 11–12/90
Killed Until Dead — (I)5–6/90
Kings of the Beach — i, z — TS 4
King's Quest — m, o, z — 3/89
Kung-Fu Master — i, z — 2/88

L

Last Ninja, the — i, z — Tylko o Commodore
— m, o, z — TS 1
Last Ninja II, the — m, o, z — TS 3,
— m, o, z — TS 4
Last Starfighter, the — i, z — 2/87
Last V8, the — i, z — 12/86
Leaderboard Golf — i, z — TS 2
Loco — i, z — Moje Atari 1
Loom — i, z — TS 5
Lords of Midnight — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)

M

Maniac Mansion — m, o, z — TS 5
Match Point — i, z — 8/86
Mean Streets — i, z — TS 5
Mercenary (Escape From Targ) — i, z — Moje Atari 1 — m — Moje Atari 2
Mercenary (The Second City) — m — Moje Atari 4
Mermaid Madness — m, o, z — TS 2
Misja — m, o, z — TS 4
MicroProse Soccer — i, z — TS 3
Miejska Eskapada — patrz Urban Upstart
Mikie — i, z — 3/88
Monty on the Run — m, o, z — 6/89
Mouse Trap — i, z — 2/89
Movie (New York City) — m, o — 10/86
Mózgprocesor — m, o — TS 5
Mugsy's Revenge — i, z — 12/89

N

Nadral — m, o, z — TS 3
Navy Moves — m, o, z — TS 4
Night Shade City — m, o — 12/87
Nodes of Yesod — m, o — 4/87
Nonterraqueous — i, z — 10/86
North & South — i, z — TS 4
— i, z — TS 5
Nosferatu — m, o, z — 10/88

O

Oil Imperium — i, z — 5/91
One Man and His Droid — i, z — 3–4/86
Operation Gunship — m, o — 4/91
Operation Stealth — i, z — TS 3
Operation Wolf — i, z — TS 2

P

P-47 — i, z — 2/91
Panama Joe — m, o, z — 9/86
Panzadrome — m, o — 8/87
Paper Boy — i, z — 8/87
Passing Shot — i, z — (II)7–8/90
Pentagram — m, o, z — Numer Specjalny (7 Gier)
PHM Pegasus — i, z — 7/89
Ping Pong — i, z — 1/87
Pitfall II — m, o, z — TS 2
Pirates of the Barbary Coast — Tylko o Atari II
Pitstop — i, z — 3/91
Platoon — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Police Quest — m, o, z — 5/89
Police Quest II (The Vengeance) — i, z — TS 5
Pop Eye — m, o, z — 1/88
Populous — i — TS 5
Power at Sea — i, z — TS 1
Psytron — i, z — 9/86
Purple Saturn Day — i, z — TS 4
Puszka Pandory — m, o — 4/89
Pyjamarama — i, z — 11/87
Pyramania — m, o, z — 9/88

R

Rambo III — i — Numer Specjalny (TS 0)
— m, o — TS 5
Rampage — i, z — TS 3
Rebel Star — i, z — 11/88
Rebound — i, z — Moje Atari 2
Renegade — i, z — 9/88
Rescue on Fractalus — i, z — 7/86
Rings of Medusa — i, z — Moje Atari 5
Road Race — i, z — 7/86
Robbo — i, z — (I)5–6/90
RoboCop — m, o — 3–4/90
Rocket Ranger — i, z — 7/89
Rocky Picture Horror Show, the — i, z — 12/88
Roland on the Ropes — i, z — 7/86
Roland's Rat Race — m, o — 8/86
R-Type — m, o — (I)5–6/90
Run For It — m, o, z — TS 1

S

Saboteur II — m, o — 2/88
Sabre Wulf — m, o — 3/85
Sceptre of Bagdad — i, z — (II)7–8/90
Secret Diary of Adrian Mole, the — i, z — 8/88
Serve & Volley — i, z — 2/91
Shadow of the Beast — i — TS 4
Shadow of the Beast II — i, z — TS 5
Show Jumping — i, z — 4/88
Silent Service — i, z — 5/87
Sir Fred — m, o, z — TS 2
Skate Crazy — i, z — 2/89
Skool Daze — i, z — 3–4/86
SkyFox — i, z — 10/88
Solo Flight — i, z — 7/88
Sorcery — m, o — 1/87
Space Ace — i, z — TS 4
Space Lobsters — i, z — Moje Atari 1
Space Quest — i — TS 5
Spiky Harold — m, o — 11/88
Splitting Images — i, z — 5/88
Spy vs Spy — i, z — Tylko o Atari II
Spy vs Spy II (The Island Caper) — Tylko o Atari II
Spy vs Spy III (Arctic Antics) — i, z — Moje Atari 2 — i, z — TS 2
Starquake — m, o, z — 5/88
Star Wars — i, z — Tylko o Commodore
Stealth — i, z — 7/88
Steel Thunder — i, z — 8/89
Strike Fleet — i, z — 3–4/90
Strike Force Cobra — i, z — 10/89
Street Fighter — i, z — 4/89
Strip Poker — i, z — TS 3
Submarine Commander — i, d — 2/89
Super Huey — i, z — 5/89

T

Tank Commander m, o — 3/91
Tapper — i, z — 2/86
Tau Ceti — i, z — 7/87
Team Yankee — i, z — TS 4
Technocop — i, z — TS 1
Terramex — m, o, z — 8/89
Test Drive — i, z — TS 2
Three Musketeers, the — i, z — TS 1
Three Weeks in Paradise — m, o — 7/86
Through the Trap Door — m, o — 1/91
Thunderbirds — m, o — TS 4
— m, o — TS 5
Tigers in the Snow — i, z — 3/87
Tir Na Nog — m, o — 1/86
Total Eclipse — m, o, z — 10/89
— i — TS 2
Tour de France — i, z — 9/86
Tracon (Air Trafic Control Simulator) — i, z — TS 5
Trailblazer — i, z — Moje Atari 4
Train, the — i, z — 4/89
Trains — i, z — Moje Atari 2
Trantor — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Trap Door — i, z — 6/76
Trash Man — i, z — 4/88
Turbo Esprit — i, z — 5/88

U

Underwurlde — m, o, z — (II)7–8/90
Universal Hero — m, o — 1/89
Urban Upstart — m, o — 8/88
Uridium — m, o, z — (III)9–10/90

V

Vectron — i, z — TS 3
Vermeer — i, z — TS 3
Virus — i, z — 3/89

W

Wargame Construction Set — i — Tylko o Atari II — i — Moje Atari 3
Warship — i, z — Tylko o Atari I
Way of the Exploding Fist, the — i, z — 2/86
Way of the Exploding Fist III, the — i, z — 11/88
West Bank — i, z — 10/88
Where Time Stood Still — m, o, z — Numer Specjalny (TS 0)
Who Dares Wins II — i, z — Tylko o Atari I
Win Lose or Draw (Junior) — i, z — TS 3
Winnie „The Pooh" — m, o — 12/89
Winter Games — i, z — 4/87
Winter Olimpiad 1988 — i, z — Moje Atari 3
Wizard's Lair — m, o — 6/87
World Cup'90 — i — (IV)11–12/90
World Karate Championship — i, z — 3/91
World Series Basketball — i, z — 12/88
Wriggler (Romantic Robot) — i, z — 3–4/86

Y

Yabba Dabba Doo — i, z — 6/87
— m — 6/88
Yacht Race — i, z — 6/88 .

Z

Zorro — i, z — 11/86



Ta wojna nigdy *de facto* nie została wypowiedziana. Historyczna lekcja udzielona całemu światu, do dziś powraca do nas, nie pozwalając zapomnieć wydarzeń przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Dlatego właśnie autorzy poświęcili grę pamięci Michaela Johna Patricka Callahana, poległego w akcji 8 listopada 1967 roku w Wietnamie.

Gra **Conflict in Vietnam** jest precyzyjnym, wysoce realistycznym ujęciem strony militarnej wojny w Wietnamie. Obarcza Cię ogromną odpowiedzialnością, umieszczając na pozycji głównodowodzącego sił jednej z walczących stron i każąc **ZA WSZELKĄ CENĘ WYGRAĆ**.

DOSTĘPNE SCENARIUSZE

1. Preludium: **Dien Bien Phu 1954.** Ostatnie dni panowania Francji w Indochinach, zakończone zwycięstwem powstańców pod dowództwem Ho Chi Minha nad armią kolonialną, które po przeszło wieku dominacji Francji na tym terytorium otworzyło sferę wpływów dla Stanów Zjednoczonych. Wietnam został podzielony na komunistyczną część północną i proamerykańską południową.
2. W dolinie: **Ia Drang 1965.** Pierwsze bezpośrednie starcie pomiędzy armią USA i siłami północnego Wietnamu. Rzucona w dolinę Ia Drang 1 Dywizja Kawalerii Powietrznej całkowicie rozgromiła partyzantów.
3. Eskalacja: **Khe Sanh 1968.** Seria rozstrzygających w kampanii wietnamskiej bitew, stoczonych podczas oblężenia przez Armię Północnego Wietnamu twierdzy Marines, położonej w górskim mieście Khe Sanh niedaleko linii demarkacyjnej Równolegle z odcięciem bazy oddziały Viet Congu rozpoczęły ataki na wioski przygraniczne, zmierzające do wywołania ludowego powstania na tyłach wroga. Powstanie nie wybuchło, ataki partyzantów zostały odparte a oddziały amerykańskie, po 77 dniach walk przerwały oblężenie, likwidując kocioł. Tego samego dnia prezydent Johnson zdecydował o wszczęciu negocjacji z rządem w Hanoi i zrezygnował z ponownego kandydowania w wyborach.
4. Pusty Fishhook: **Kambodża 1970.** Operacja oczyszczania rejonu zwanego Fishhook — wietnamskich baz wojskowych na terenie neutralnej Kambodży. Operacja miała pewne cechy zwycięstwa, mimo iż wiele zagrożonych oddziałów zdołano pośpiesznie ewakuować do dżungli. *Notabene* jej efektem ubocznym był przewrót, interwencja Wietnamu i wieloletnia wojna domowa w Kambodży.
5. Pierwsze porażki: **Quang Tri 1972.** Po ograniczeniu stanu osobowego amerykańskich kontyngentów na Półwyspie Indochińskim komuniści rozpoczęli ofensywę przeciwko Armii południowego Wietnamu, uwieńczoną przełamaniem frontu i zajęciem dużego miasta Quang Tri.



Atari

Dzień	Kod
1	JEB STUART
2	LE LOI
3	WHITE WING
4	SILVER BAYONET
5	PEGASUS
6	MUSCATINE
7	LAMSON
8	MAMELUKE THRUST
9	ATTLERBORO
10	NEVADA EAGLE
11	MACON
12	HENDERSON HILL
13	MASHER
14	CEDAR FALLS
15	STARLIGHT
16	JUNCTION CITY

Atari

ODDZIAŁY AMERYKAŃSKIE

1. **Airmobile Infantry Battalions** (Kawaleria Powietrzna) — oddziały śmigłowców: szybkie i efektywne. Bezbłędne do zadań lokalizacji i wiązania sił przeciwnika.
2. **Marine Battalions** — piechota morska, elita Armii USA. Niezwykle twarde i skuteczne jednostki, wykorzystywana podobnie jak Kawaleria powietrzna.
3. **Mechanized Infantry Battalions** — piechota zmotoryzowana, niezastąpiona w bezpośrednich atakach na nieprzyjaciela.
4. **Armored Battalions** — wojska pancerne, uzbrojone w szrapnele, bezlitosne dla nieosłoniętej pancerzem piechoty.
5. **Armored Cavalry Squadrons** — oddziały szybkiego ataku, wyposażone w czołgi i haubice 155 mm. Jednostki najskuteczniej zaadoptowane do walki na tych szerokościach geograficznych. Są w stanie zniszczyć każdego przeciwnika.
6. **Reconaissance Troops** — śmigłowcowe oddziały rozpoznawcze, niewskazane do użycia w starciu większym od potyczki.
7. **Medium Artillery Battalions** — transportowane śmigłowcami bataliony artylerii 105 mm lub 155 mm o zasięgu ok. 8 mil.
8. **Heavy Artillery Battalions** — ciężkie działa 175mm dalekiego zasięgu, skuteczne do 28 mil. Dobrze ufortyfikowane i co za tym idzie trudne do przemieszczenia.
9. **Aerial Artillery Batteries** — oddziały wsparcia artyleryjskiego, złożone z uzbrojonych w działka i rakiety śmigłowców. Elastyczne, szybkie i skuteczne w nocy.
10. **Tactical Fighter Squadrons** — dywizjony myśliwców bombardujących F-4 Phantom. Praktycznie niewrażliwe na środki posiadane przez przeciwnika choć... zdarzył się przypadek zestrzelenia nisko lecącego myśliwca z kałasznikowa.
11. **Strategic Air Command Wings** — skrzydła strategicznych bombowców B-52. Niesamowita siła niszcząca tych bombowców nie wymaga słowa komentarza. Podczas nalotów dywanowych nad dżunglą mogły niszczyć nawet podziemne tunele Wietnamczyków.

ODDZIAŁY POŁUDNIOWEGO WIETNAMU

1. **ARVN Marine Battalions** — coś na kształt amerykańskiej piechoty morskiej. Absolutna elita.
2. **ARVN Infantry Battalions** — oddziały piechoty, formowane na wzór amerykański. Relatywnie słabsze choć niezłe w obronie.
3. **Civilian Irregular Defence Groups** — ochotnicza obrona cywilna i jak na cywili wcale nie najgorsza.
4. **ARVN Airborne & Ranger Battalions** — samowystarczalne oddziały, mogące spojrzeć w oczy każdemu przeciwnikowi.
5. **ARVN Armored Cavalry Regiments** — wojska pancerne, najsilniejsze w całej armii południowowietnamskiej.
6. **VNAF Fighter Squadrons** — lotnictwo szturmowe, w przeważającej części przestarzałe.

ODDZIAŁY KOMUNISTÓW

1. **Viet Minh Regiments** — fanatyczne, dobrze wyszkolone oddziały Ludowej Armii Wyzwoleńczej, zaskakująco niebezpieczne.
2. **NVA Infantry Battalions** — nieregularne oddziały wojska Viet Congu i partyzantów, niekiedy rewelacyjnie uzbrojone.
3. **Tank Companies & Regiments** — utworzone dopiero pod koniec wojny siły pancerne, równie groźne jak amerykańskie.
4. **Mortar Companies & Battalions** — małe baterie moździerzy i dział bezodrzutowych o niewielkim zasięgu.
5. **Artillery Battalions** — oddziały artylerii, wyposażone w najnowsze radzieckie działa i wyrzutnie rakiet.

ODDZIAŁY FRANCUSKIE *)

1. **Garrison** — Legia Cudzoziemska i spadochroniarze; najlepsze wojska francuskie, skupione w potężnym forcie Claudine.
2. **Relief Force Battalions** — oddziały nieco mniejsze, lecz nie mniej solidne od obrońców Dien Bien Phu.
3. **Recoilles Rifle Battery** — modne w tym okresie działka bezodrzutowe, łatwe do przemieszczania.
4. **Light Tank Squadrons** — lekkie czołgi najskuteczniejsze na twardej nawierzchni (np. walka w mieście).
5. **Fighter Squadrons** — dywizjon myśliwców bombardujących.
6. **USAF Bomber Wing** — superfortece B-29; w latach pięćdziesiątych były to najlepsze bombowce świata.

OZNACZENIA BOJOWE I SZYKI ODDZIAŁÓW

I. — **Raw** — surowy, niedoświadczony oddział,
— **Green** — to samo mięso armatnie po przeszkoleniu,
— **Veteran** — jednostka posiadająca doświadczenie bojowe...,
— **Crack** — ...i do tego specjalistyczne przeszkolenie,
— **Elite** — artyści rzemiosła wojennego.

II. — **Mobile** — typowo manewrowy,
— **Deployed** — szyk ataku na nieprzyjaciela,
— **Defense** — kiedy przeciwnik naciera,
— **Entrenched & Fortified** — oddział okopany i umocniony,
— **Garrison** — ufortyfikowani obrońcy strategicznie ważnego punktu.

ZAKOŃCZENIE

Ta skromna garść najbardziej przydatnych informacji była konieczna by wprowadzić Cię, czytelniku w świat twardych, nieuznających kompromisów dowódców wojskowych. Nie ukrywam, że z początku możesz czuć się w nim trochę obco, lecz to tylko stan przejściowy. Nauczysz nie liczyć się ze stratami. Zdobyte doświadczenie z pewnością przyda Ci się w kolejnej kampanii, tym razem nad Zatoką Perską, gdyż producenci obiecują w kolejnej grze strategicznej przybliżyć właśnie tę arenę działań.

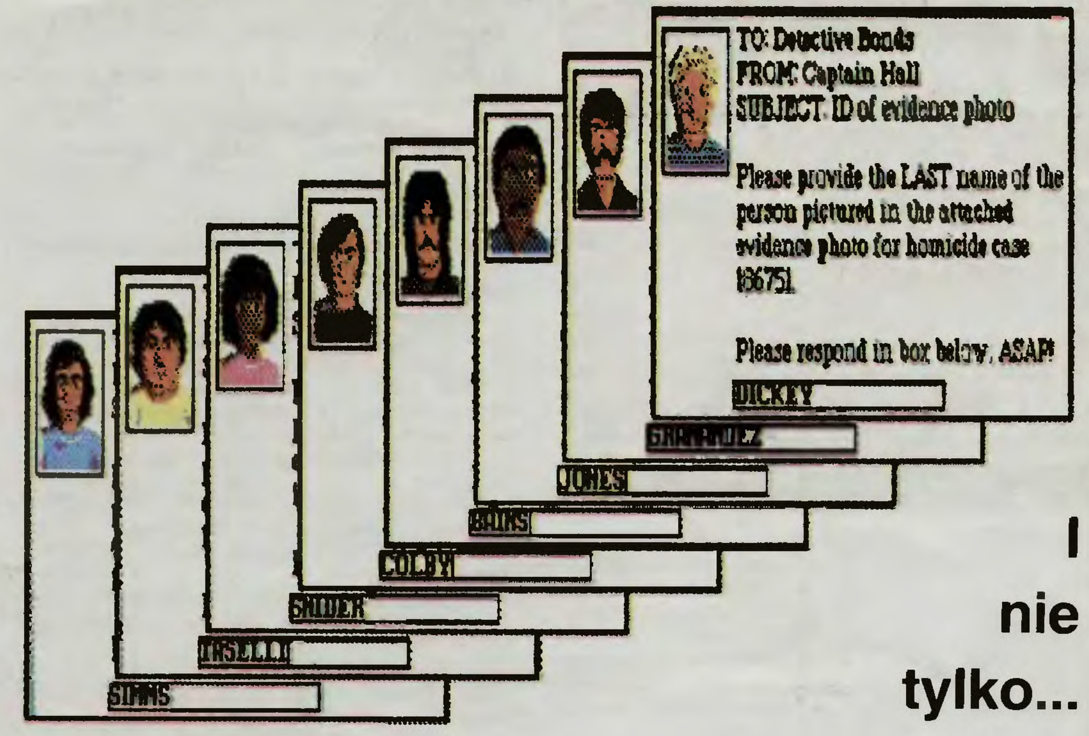
*** Tylko dla scenariusza preludium.**

Master

Firma: MicroProse
Rok Produkcji: 1987
Komputer: Commodore, Atari, IBM PC

Klawisze sterujące do Conflict in Vietnam

SPACE — dane jednostki
G — dane osobowe dowódcy jednostki
C — informacje o mieście
A — rozkaz ataku dla jednostki
D — rozkaz obrony
M — rozkaz przemarszu
R — rozkaz przejścia do drugiej linii
H — wskazanie celu
F — pauza
T — topografia terenu
U — jednostki z ikon na symbole i odwrotnie
? — stan gry
B — historia gry
Q — zamiana dowódców miejscami
> — przyspiesza upływ czasu
< — przeciwnie do >
S — zapisy gry na dysku (nazwa bez rozszerzenia)
L — ładowanie z dysku (obowiązkowo te same parametry!)



I nie tylko...

POLICE QUEST II

Dla ludzi bez wyobraźni oraz niepiśmiennych wszystkie mordki z PQII — bez nich nie rozpoczniesz gry. Wprawdzie p. Piotr Lukaszuk z firmy Dynamix (part of the Sierra Family), który odwiedził nas wczoraj nie był najszczęśliwszy, że pomagamy omijać zabezpieczenia przed kopiarzami, ale dało się wytłumaczyć. Dostaliśmy za to najnowsze gry Sierra/Dynamix: Red Baron, A-10 Tank Killer, King's Quest V, Stellar 7 i Heart of China.

RECENZJE



Cena: **$ 1.30**
Stron: **80**
Adres:
IDG Communications /Peterborough inc., 80 Elm Street, Peterborough NH 03458

PC Games

Czy istnieje komputer, na który nie zrobiono dotychczas żadnej gry? Nawet jeśli tak, to nic nam o tym nie wiadomo. Zdajemy sobie natomiast sprawę, i chyba nie tylko my, że IBM przeszedł reinkarnację. Sześć, siedem lat temu egzystował wyłącznie w zakładach pracy, gdzie nikt nie wyobrażał sobie innego wykorzystania go niż do programów użytkowych. Bo do tego został stworzony.

Przyszedł jednak czas i na niego. Coraz lepsze karty graficzne takie jak VGA, nieporównywalnie lepsze od Amigi możliwości muzyczne po założeniu Sound Blastera zdają się potwierdzać ten trend. IBM już wkrótce, (w niektórych krajach już od kilku lat), będzie katowany przez dzieci w rytmie muzyki Renegade czy Ace II.

Jak jednak twierdzą producenci PC Games, nie jest to cała prawda. IBM z racji na swoje możliwości może obsługiwać znacznie bardziej skomplikowane gry. Dlatego właśnie w każdym numerze pisma widać opisy nowych dzieci Sierry czy Lucasfilm Games. To już nie są gry, to są arcydzieła. Hero Quest nie skończycie bez instrukcji. Chyba, że macie wujka w Sierra On-Line. Kings Quest IV uruchomicie z nielegalnej kopii raz na 10 000 000 000 milionów razy. Najlepiej zacząć próbować już teraz. Grając w Loom zapominacie o Bożym Świecie a Crime Wave wykreuje na zaciśniętych wargach krwiożerczy uśmiech.

Te osiemdziesiąt stron papieru kredowego sprawia przyjemne wrażenie doskonałości. Znajdziecie tam prawie każdy interesujący was tytuł i jeszcze dziesiątki innych. W oczy rzucą się Wam solutiony do gier starszych i reklamówki zachęcające do kupienia nowości. Za włosy chwyci małpa ze zdjęcia King Konga lub zastrzeli SS-man z fotografii Indiana Jones III. Najpierw zbulwersuje reklama Penthousa, by stronę dalej wrażenie to zatarła nowość Elvira, po której naga pani nie wyda się już czymś nieprzyzwoitym.

Sztab grafików dowodzonych przez Rogera Goode'a i jego zastępcę Dianne K. Riston dba o każdą stronę, każdą reklamę, każdy prawie rysunek. Jak oceniają nasi fachowcy od angielskiego, teksty są dowcipne i na wysokim poziomie informacyjnym. Zdjęcia wydają się być na tyle dobre, że chyba nawet polska poligrafia nie byłaby w stanie za bardzo im zaszkodzić. I o to chodzi.

Falcon, Stunt Driver, Thunderstrike, Sim City, Star Trek, Rambo III, Duck Tales, Flight of the Intruder — to zawartość tylko jednej czwartej lutowego numeru PC Games. To dzięki nim wiemy jak zabrać się do Duck Tales, Falcona itd. Miejmy nadzieję, że już za kilka lat IBM stanie się dominantem na naszym rynku. Reinkarnacja jaką przeszedł dowodzi, że nie ma na razie równego sobie konkurenta na Swiecie.

Lavender Blue

dokończenie ze str. 24

Zaxxon	65450	Bartlomiej Rys
Zeppelin	6720	Bartlomiej Rys
Zorro	115000	Artur Lesniowski
Zybex II	188100	Bartek Molenda
Zynaps	23290	Maciej Klobukowski

SPORT I TURYSTYKA

California Games	8340 zonglerka	Marcin Marianski
California Games	5.2 surfing	Marcin Marianski
California Games	290 wrotki	Marcin Marianski
California Games	21549 BMX	Marcin Marianski
California Games	430 dysk	Marcin Marianski
Decathlon I	11.29m w dal	Piotr Warsza
Hyper Olimpic	143541 punktow	Pawel Bojarski
Kick Off	6:0 z komputer.	Gauntlet
Kik Start	0.50.82 (1-1-1)	Pawel IVAN'S Iwaniak
Kik Start	0:51:80 (5-1-5)	Pawel IVAN'S Iwaniak
One on One	102:84 z komp.	Power
Prince of Persia	26:20	Tomek Kowalczyk
Prince of Persia	22:50	T. B. Mank
Road Race	16:54 L.A.-N.Y.	Miroslaw Szewczyk
Road Race	19:23 San.-Was.	Jan Moskal
Road Race	20:24 Seat.-Mi.	Miroslaw Szewczyk
Road Race	74:33 U.S. Tour	Jan Moskal
Speed Ace	0:41 1 rundka	TWH
Summer Edition	51 lucznictwo	Marcin Marianski
Summer Edition	283 skok/wody	Marcin Marianski
Super Test II	25:38s kajak	Martin Klemm
Winter Olimpiad III	10:25:94	Borys Musielak

Była to kraina mlekiem i miodem płynąca, położona na słonecznej wyspie okolonej modrymi wodami Morza Koralowego.

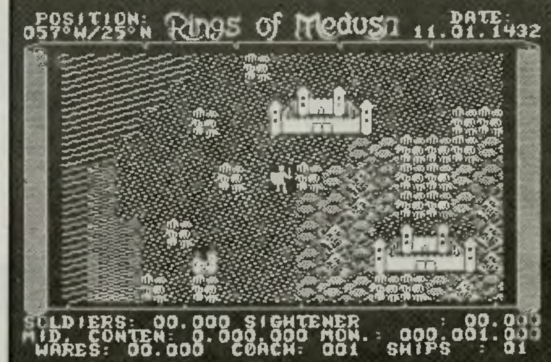
Na jej powierzchni rozpościerały się szmaragdowe łąki pełne stad dorodnego bydła i odwieczne knieje, bogate w płowego zwierza. Po kryształowo czystych rzekach płynęły statki o białych żaglach i łodzie rybackie.

Jednakże nad wyspę nadciągnęły od południowych wzgórz ciemne chmury. Przyniosły one gwałtowne wichry, ulewy i gradobicia. Przez trzy dni i dwie noce rozszalały żywioł niszczył przyrodę, stakował ludzkie siedziby. Trzeciego dnia o zmierzchu wszystko raptownie ucichło. Jednocześnie ze wschodu pojawiła się srebrzystą pochodnią wielka kometa. Na jej widok wszelki zwierz zaszywał się w dzikie ostępy a lud trwożliwie zamykał się w swych domostwach.

Kiedy czwartego dnia nad umęczoną krainą wzeszło zamgione słońce, na traktach wyspy i pod murami jej grodów pojawiły się ciemne moce zła. Nadciągały od wzgórz niekończące się kolumny czarno przyodzianych milczących janczarów dowodzonych przez płomiennookich orków. Za nimi płynęły niskim lotem nad ziemią oddziały dragonii na uskrzydlonych rumakach, sformowane z poczwarnych karłów i kosmatych wilkołaków. Wśród nich przemykały się złociste rydwany czarowników, zaprzężone w skrzydlate chimery.

Były to wojska bogini Meduzy, władczyni podziemi tej planety. Uderzyły one z impetem na wojska mądrego króla, w krótkim czasie rozbijając je i opanowując większość miast wyspy.

W zniewolonym królestwie nastały okrutne rządy podziemnej władczyni. Uciskana ludność poczęła burzyć się. W takiej chwili pojawiasz się na wyspie Ty. Występujesz w roli królewskiego syna, który w przebrsniu wymknął się wszystkim zasadzkom i organizuje na wyspie opór. Cały Twój dobytek to koń i 1000 dukatów, które zdołałeś uratować z królewskiego skarbca. Twoim zadaniem jest pokonanie w walce Meduzy i wyzwolenie królestwa.



Cel swojej misji możesz osiągnąć jedynie przez wyzwanie Meduzy i pokonanie jej w bezpośrednim starciu. Istnieje tylko jeden sposób, aby zmusić Meduzę do takiej rozprawy. W tym celu należy odszukać pięć magicznych pierścieni ukrytych na terytorium całego królestwa. Pierścienie te należy zanieść do świątyni i umieścić na znajdującym się tam ołtarzu w kształcie pięcioramiennej gwiazdy, kolejno naciskając nimi wierzchołki ramion gwiazdy. Pierścienie schowane są w różnych miejscach wybieranych losowo przez program. Można je znaleźć na terenie wyspy, ukryte pośród skarbów, na przybrzeżnych wysepkach, lub w posiadaniu oddziałów Meduzy. Te ostatnie można zdobyć jedynie w walce.

Sterowanie grą i jej opcje

W dolnej części ekranu znajdują się opcje gry oraz ikony sterowania, które wyrysowaliśmy obok.

Strategia gry

Rozstrzygającym czynnikiem w zmaganiach z Meduzą jest walka wspomagana łutem szczęścia. Aby zgromadzić siły zapewniające zwycięstwo musisz dysponować odpowiednią ilością pieniędzy. W tej grze sposobów na pomnożenie pieniędzy jest wiele, choć niektóre z nich są zwodnicze.

1. **Kredyt bankowy.** Kiedy znajdziesz się w mieście udaj się niezwłocznie do banku. W całej krainie obowiązuje jednolity system bankowy. Pamiętaj, że udziałowcami banku są kupcy, z którymi handlujesz. W banku możesz uzyskać jednorazowo kredyt w wysokości do 3000 dukatów na określonych warunkach (okres spłaty, oprocentowanie). Pożyczkę można spłacać ratami lub jednorazowo. Dotrzymanie terminu spłaty będzie najlepszą poręką na przyszłość. Nie otrzymasz nowego kredytu dopóki nie spłacisz starego.
2. **Handel.** Operacje handlowe przeprowadzasz w miastach w składnicach towarów — **STORE.** Te same towary mają różne ceny w różnych miastach. Cena zależy od liczebności mieszkańców miasta i od jego położenia. Na różnicach w wartości nie zarobisz wiele. Dobrze jest odnotować w notatniku — **EDYTOR** — ceny w poszczególnych miastach. Aby przewozić to-

Rings of Medusa





Atari ST C-64

wary musisz dysponować wozem z zaprzęgiem po dwa konie na jeden wóz. Konie i wozy zakupisz w stajni — **STABLE**. Pamiętaj, że wóz ma ładowność do 80 jednostek. Wyboru towaru dokonujesz znacznikiem. W ten sam sposób reguiujesz iiość sprzedawanego towaru na odpowiednich oznaczeniach w opcji **STORE.** Jeśli napotkasz w czasie transportu towarów między miastami na oddział wojsk Meduzy i przegrasz z nim bitwę — tracisz wóz, ładunek, konie i wszystkie posiadane pieniądze. Prawdziwie duże pieniądze można zdobyć handiując przy pomocy własnych statków z czterema wysepkami. Tylko jedna z nich jest widoczna na ekranie, gdy stoisz na wyspie. Aby dotrzeć do reszty musisz posiadać własny statek.

3. **Rozbój.** Jeśli będziesz napadał napotkane karawany i rabował ich dobytek zostaniesz dotkiiwie ukarany. Po trzech napadach banki odmówią Ci kredytu a kupcy przestaną z Tobą handlować. Nie popłaca również obrabowanie banku. Zysk tylko w okolicach 1000 dukatów.

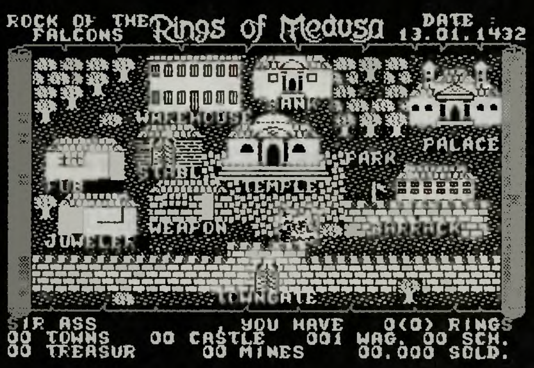
4. **Dochody z kopalni.** Orientscyjne informacje o ich lokaiizacji możesz uzyskać w świątyniach — są jednak bardzo niepewne. Tylko zgromadzenie informacji z kilku świątyń pozwoli Ci na zmniejszenie obszaru poszukiwań. Znacznie iepiej posłużyć się przy poszukiwaniach zwiadowcami. Znają oni zaledwie jedną, lecz dokładniejszą współrzędną. Reszta zależeć będzie od Twojego szczęścia. Aby otworzyć kopalnię musisz posiadać 30 000 dukatów kapitału i przynajmniej jeden system transportowy — **MACHINE.** Jest on do nabycia w składnicy — **STORE.** Po jego zakupie udaj się na teren wskazany przez zwiadowców. Bądź dokładny przy lokalizacji miejsca i nie ezczędź prób oraz pieniędzy. Jeśli akcja zakończy się niepowodzeniem, wyładuj wozy ziemią i sprzedaj ten urobek. Program nie zauważy oszustwa. W kopsiniach możesz natrafić również na kosztowności, pieniądze i pierścienie. Minerały iokuj w magazynach. W razie potrzeby załóż nowe a kosztowności sprzedaj u jubilera — **JEWELER.** Pierścienie natychmiast odnieś do świątyni. Tam też zawsze możesz sprswdzić iie posiadasz pierścieni, kopalń, okrętów, wozów itd.

5. **Hazard.** Najczęściej jedynym efektem jest to, że tracisz wszystko. Grasz w tawernie — **PUB** — w grę podobną do oczks. Wysokość stawki określasz tupnięciem myszy na odpowiednim białym polu. Jeśli zdarzy Ci się wygrać, zapiez niezwłocznie stan gry na dysku.

Tworzenie armii

Zdobywanie kapitału w tej grze jest podporządkowane jednemu celowi. Tym celem jest utworzenie silnej armii. Armie są zaciężne, co oznacza, że przelewają krew w zamian za żołd. Werbunku dokonujesz w parku. Przebywa tam sporo ludzi i stworów chętnych do służby w armii.

Tworząc srmię mssz do wyboru siedem rodzajów formacji, których dobór i liczebność zależy od Ciebie. Są to: — piechota — INFANTRY, kawaleria — CAVALARY, artyleria — ARTILLERY, zwiad — SCOUTS, latająca dragonia pościgowa — DRAGONRIDERS, czarownicy — WIZARDS i łucznicy — ARCHERS. Rekrutów zaciągamy sposród: ludzi — HUMAN, elfów — ELF, karłów — DWARF, centaurów — HALFING, orków — ORC, gnomów — GNOME, oibrzymów — GIANT, troilów — TROLE, wiikołakow — OGRE i koboidów — ZWARK (patrz tabeika).





W trakcie werbunku naieży nieustannie obserwować stosunek kosztu miesięcznego żołdu zaciąganej armii do posiadanej kwoty kapitału. Na ekranie opcji **PARK** widać wysokość miesięcznego żołdu jednego rekruta i całej armii. Dobrze jest dysponować kapitałem zabezpieczającym wypłatę minimum dwumiesięcznego żołdu. Rekrutację załogi Twojego okrętu przeprowadzasz w mieście portowym. Zasady są te same co dia armii, jednak aamodzielnie okreslaaz wysokość żołdu.

Sprawnośc armii

Sprawność tę można powiększyć poprzez zakupy dodatkowego uzbrojenia i przeprowadzanie ćwiczeń. Dodatkową broń tarcze, pancerze itp. zakupisz w zbrojowni — **ARMOURY.** Czynność zakupu przeprowadzasz analogicznie jak w opcji handlu. W zamkach — **CASTLES** — można przeprowadzać ćwiczenia wojsk. Są one odpłatne, iecz mimo to opłacalne.

Garnizony

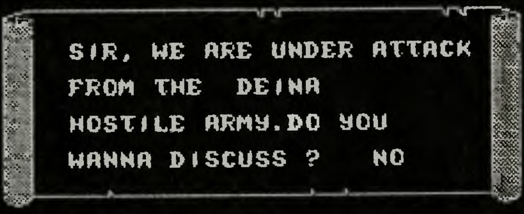
W opanowanych miastach należy pozostawiać w koszarach część swego wojska. Będą to garnizony broniące miasta przed atakiem nieprzyjaciół. Można ustaiić strategiczny plan obrony miasta. W tym celu odwzorowujemy na wykresach czasu w opcji koszar moment wejścia do akcji określonej jednostki garnizonu.

Optymalny przydział gatunkowy dla poszczegóinych rodzajów jednostek

Gatunek	Rodzaj formacji: Infantry	Cavalry	Artillery	Scouts	Dragonriders	Wizards	Archers
Human	+	+	+	+	+	+	+
Elf				+		+	+
Dwarf	+	+			+		
Halfing				+		+	+
Orc	+	+	+		+		
Gnom				+			+
Giant	+		+				
Troll	+	+			+		
Ogre	+	+	+		+		+
Zwark				+		+	+

Walka

Armią możesz atakować wojska, miasta, zamki i okręty bogini Meduzy. Ekran waiki podzielony jest na część graficzną (góra ekranu) i dwie części opisowe (dół ekranu). Po lewej stronie części grsficznej znajduje się Twoja armia, po prawej armia Meduzy. Ściśiejsze wiadomości o armii wroga uzyskssz od swoich zwiadowców. Po rozpoznaniu stosunku sił możesz zdecydować się na walkę iub ns odwrót. Jednostki waiczące wyróżnione są kolorem czerwonym. W przypadku zwycięstwa przejmujesz cały majątek przeciwnika. W razie przegranej tracisz wszystko.



Bitwa morska

Uprzedzam, że pokonanie okrętu przeciwnika jest niezwykle trudne. Na wynik bitwy ma wpływ posiadana przez Ciebie ilość dziai. Przy użyciu myszy nabij armatę prochem z baczki, używając stempla — **STUFFER** — ubij proch, ustaw odpowiedni kąt i podpalając lont oddaj strzał. Jeśli nie widać iontu znaczy to, że źle wykonałeś iub opuściłeś jedną z czynności. Zatopienie wszystkich Twoich okrętow kończy grę, gdyż wraz z ostatnim Ty idziesz na dno. W zwycięskiej waice zdobędziesz niemałe pieniądze a czasem, i pierscień.

Zdobywanie pierścieni

Zdobycie kolejnych pierścieni pozwala na:

I. Wgiąd w siły wroga bez pomocy zwiádu.
ii. W opcji **TOWN INFORMATION** porównywanie cen towarów w rożnych miastach.
iii. Zrezygnowanie z usług zwiadu aby ziokalizować wrogą srmię w terenie.
IV. Wzmocnienie sił Twojej armii o 50%.
V. Zmusza Meduzą do osobistego podjęcia walki.

RESET

Firma: Starbyte
Rok produkcji: 1989
Komputer: Commodore, Atari, Atari ST, Amiga



SUPER Y

ADRESY

— (oto jak nie należy adresować listów do TS, a co się trafia na kopertach): *Do Redakcji Miesięcznego dodatku do „Sztandaru Młodych", „Bajtek".* (Nasz jedyny związek ze Sztąndarem Młodych to kawałek wspólnej klatki schodowej)

ASS i RESZTA

— *chyba wiecie, że ASS w gwarze amerykańskiej jest uproszczonym ARSE i znaczy „dupa"?* (Oświadczenie — ja niżej podpisany Pegaz Ass oświadczam, że jestem świadom praw i obowiązków ciążących na mojej xywie, cóż... ale mnie jak temu biednemu Jasiowi wszystko się kojarzy... By the way to też skrót od assembler).

CIEKAWOSTKI

— *cześć wapniacy, wy zaplute karły reakcji* (to o nas!!!), *czołem naiwniacy* (nas od naiwniaków ??? wyzywać)
— *cześć wam ludzie światowego businessu* (to też o nas!!!)
— *pamiętajcie, że magnetofon to też człowiek i żyć chce* (po self-test'cie okazało się, że naczelnemu puściło sprzęgło, a grafik wymaga regulacji głowicy, reszta wciąga taśmę).
— *przesyłam wam kilka* ***POKENÓW*** *na życia do gier.*
— *odpiszcie w SOS albo w jakiejś innej rubryce.*
— *proszę przysłać mi wydruk dobrego programu kopiującego, kosztowności wydruku kopiera opłacę.*
— *mój komputer działa mi na nerwy.*
— *przepraszam, że mapy nie są zbyt ładne — lecz nie jestem Leonardo Davinci* (wystarczyłoby być Leonardem da Vinci).

— *czy moglibyście zrobić listę najlepszych gier graficznych, muzycznych itp.* (potem będą szły gry kopiujące, demojące i gry edytujące teksty)
— *pozdrawiam wszystkich narkomanów komputerowych* (tylko nie ćpać scalaków)
— *przepraszam za tak denną papeterię, ale cóż, może się przydać na podpaskę. D.K.*
— *przesyłam mój głos na listę bo międzymiastowa kosztuje jak cholera!!! hahaha...* (jasna — oczywiście)

FRASZKI

— Superowy pomysł jednego z czytelników — kącik fraszki komputerowej. Nigdy nie mogłem znaleźć właściwego określenia na różne dyrdymałki wypisywane przez „niekoniecznie Św. Pamięci" komunę w stylu: Aby Polska rosła w siłę a ludzie dostali Żytniej. Teraz wiem — to były fraszki. Uwaga! Należy czytać głosem podniosłym.

„Nawet mały Zózio — kajtek,
Czyta czasopismo Bajtek."
„Kto dziś kupuje liczydło,
Musi mieć na oczach mydło.
Bo komputer chociaż drogi,
Zmieni w domu nastrój wrogi."

„Atari komputery,
Złagodzą himery."

„Spectrum, Amiga, Atari,
Przybyły z dalekich krai.
Z nich użytek, uciecha, zabawa.
To niebyle jaka sprawa."
Jacek Niemczuk

KONFIGURACJE SPRZĘTOWE

— *mam komputer Commodore (sama klawiatura) + magnetofon + telewizor.* (i nic więcej naprawdę tam nie ma — to niemożliwe)

NASZE UCZUCIA

— kochamy Deathlike Kubę za całokształt twórczości pisanej i nie tylko, oraz tych którzy piszą do nas na pocztówkach i kartkach pocztowych.

NAZEWNICTWO

— dostaliśmy nową ksywę ***TOP CHŁOP*** — dzięki! Inne przekręty mimowolne, nie biorące udziału w konkursie: *HIGWAJ PATROL, TEST DRIWE, TIPS i TRACK, RIVER RAJD, FLEMINGS, jojstick*

ORTOGRAFOLOGIA

— *napiszcie ktury komputer jest lepszy, Atari czy Commodore?* (w tym przypadku najlepszy jest słownik ortograficzny)
— *TS 3 jest shludnie wydany* (dzięki za tak specyficzny komplement)
— *byłbym bardzo wdzięczny i zadysfakcjonowany gdyby...* (grunt to satysfakcja)
— *żołunirz (to jakaś nowa formacja wojskowa)*

PROBLEMY KUPIECKIE

— *prubuję opchnąć dziada, tj. 65 XE z TURBO BLIZZARD, ale, cholera, nie ma komu. Tak więc jestem zmuszony ciupać w stare gry.* (A może by tak go odsprzedać dalej na wschód)

PROPOZYCJA

— *nie róbcie rubryki* ***Super Ściśle Tajne****. Czy naprawdę nie macie o czym pisać? Proponuję abyście zamiast tego utworzyli rubrykę* ***Karate.*** (O gustach trudno dyskutować, jedni

---

LISTA

	ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	AMIGA	IBM
hity	1. Lasermania	1. Giana Sisters	1. Robocop	1. Defender of the Crown	1. Block Out
	2. Misja	2. Int. Karate +	2. Rainbow Islands	2. North & South	2. Prince of Persia
	3. Robbo	3. Iron Lord	3. Batman the Movie	3. Secret of Monkey Island	3. Grand Prix Circuit
	4. Zybex	4. Test Drive II	4. Savage	4. Lemmings	4. War in Middle Earth
	5. Fred	5. Last Ninja III	5. Hard Drivin'	5. Zak Mc Kraken	5. Test Drive III
	6. Spy vs Spy III	6. Great Escape	6. Midnight Resistance	6. Drakhen	6. PopCorn
	7. Draconus	7. Fighter Bomber	7. Tetris II	7. Centurion	7. Secret of Monkey Island
	8. Ninja Commando	8. Game Over II	8. West Bank	8. Shadow of the Beast II	8. Red Baron
	9. Warsaw Tetris	9. Defender of the Crown	9. Rick Dangerous	9. Lost Patrol	9. F-15 Strike Eagle II
	10. Road Race	10. Tetris	10. Turbo Outrun	10. SpeedBall II	10. North & South
śmieci	1. Tarzan	1. Blue Max	1. Bionic Commando	1. Barbarian II	1. Indiana Jones II
	2. Jet Set Willy	2. Pole Position	2. Full Throttle	2. Indiana Jones	2. Rambo III
	3. Pitfall II	3. Flying Shark	3. Bomb Jack II	3. Shadow of the Beast II (!)	3. Golf
	4. Pitfall I	4. Speed King	4. Spy vs Spy	4. Flimbo	
	5. Sea Dragon	5. Turbo Esprit	5. Barbarian II	5. Paperboy	
dema	1. Music Demo 5	1. Merry Christmas	1. KAZ's Sixth	1. Joker Team — Lucky Luke	
	2. The Top #3	2. Batmania	2. Turbo Pascal 4.0	2. Red Sector Mega Demo	
	3. Big Atari 8-bit	3. The Music VII	3. Mix Demo 128	3. H.O.T. Prezydemo II	
użytki	1. Superdos 2.9	1. GeoPaint	1. Sound Tracker	1. Startrekker 1.2	
	2. Syn File +	2. Voicetracker 4.0	2. Art Studio	2. X-Copy Pro	
	3. First XLEnt WordProcessor	3. Art Studio	3. So-So Copy 4.0	3. Deluxe Paint III	

lubią panienki a inni mordobicia. Alleluja)

TRZECIM OKIEM

— Cała ta niesamowita historia przytrafiła się jednemu z naszych czytelników w niedzielę wieczorem 30XII1990 r. Zagrywał sobie jak co wieczór w **ROSENS BRIGADE**, gdy ekran komputera przygasł, pojawił się wielki wykrzyknik. Po chwili wszystko wróciło do normy ale gra była już bardzo *„utródniona"* (czyt. utrudniona). Nigdy wcześniej *„na rzadnej* (czyt. żadnej) *z gier"* to się nie zdarzało. *„Zdenerwowałem się i zacząłem wyzywać komputer od głupków i przerozumiałej kupy złomu"*. Tu nastąpiła rzecz niesamowita bowiem *„on na to zareagował tak, że jakby lekki podmuch wiatru"*. Dalej nasz czcigodny gracz pisze *„wyłonczyłem* (czyt. wyłączyłem) *komputer przyciskiem z tyłu i ponownie włonczyłem* (czyt. włączyłem), *gra była nadal, dopiero gdy wyjołem* (czyt. wyjąłem) *wtyczkę z gniastka* (czyt. gniazdka) *wyłączyła się"*.
Nieprawdopodobność zjawiska była tak wielka, że nie poinformowano nawet rodziców bo *„napewno* (czyt. na pewno) *też by nie uwieżyli* (czyt. uwierzyli).
„Proszę uwieżcie mi to jest prawda. Redakcjo proszę powiedzcię (czyt. powiedzcie), *co się stało i przyślijcie mi odpowiedz lub przyjedzcie* (czyt. odpowiedź, przyjedźcie)? Czekam.
P.S. „Nie sprawdzałem błędów bo chciałem wysłać to jak naj szybciej (czyt. jak najszybciej)."
BYŁ TO SUPER DWUMIESIĄCA, a tak przy okazji to jak tu nie wierzyć w duchy w epoce komputerów.

TS 4

— jest całkiem nie wykluczone, że nagła fala upałów jaka nawiedziła Polskę w czasie przygotowania TS 4 spowodowała więcej niż lawinę drobnych błędów. Uważamy, że przelicytowaliśmy wszystkich.

W tym notowaniu obok Amstrada zabrakło również Atari ST. Nowe określenia: zapchajtaśmy, szity. Przypominamy o kuponach do głosowania.

Odpowiadamy na głos ludu: „co wy tam wypisujecie w tej Liście!".

Wypisujemy to, co przysyłacie. I tyle.

Ass

SOS

Redakcja przyjmuje SOSy jedynie na takich kartach pocztowych, wypełnionych literami drukowanymi. Wszelkie odstępstwa od podanych zasad dyskwalifikują kupon.

TOP SECRET TOP SECRET TOP SECRET

IMIĘ ....
NAZWISKO ....
WIEK ....
ULICA,NR ....
KOD [ ][ ] [ ][ ][ ]
MIEJSCOWOŚĆ ....

TYP KOMPUTERA [ ]

[ ] TAŚMA, TURBO (jakie) [ ]
[ ] DYSK [5,25] [3,5] [3,0]

OFERTA WYMIANY
MAM [ ] GIER
INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU: [ ]
[ ] MAM OPISY
[ ] SZUKAM OPISÓW
[ ] OFERUJĘ WYMIANĘ DOŚWIADCZEŃ
[ ] OCZEKUJĘ WYMIANY DOŚWIADCZEŃ

[ ] PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

Lista Przebojów

JAKI KOMPUTER [ ]

HITY
1. [ ]
2. [ ]
3. [ ]

ŚMIECI
1. [ ]
2. [ ]

DEMOSY
1. [ ]
2. [ ]

UŻYTKI — CO TO JEST
1. [ ] [ ]
2. [ ] [ ]

High Score

1. [ ]
2. [ ]
3. [ ]
4. [ ]
5. [ ]

OLIMPIADY i WYŚCIGI
1. [ ]
2. [ ]
3. [ ]
4. [ ]
5. [ ]
6. [ ]
7. [ ]

TOP SECRET

Spółdzielnia **"Bajtek"**
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

MIEJSCE NA ZNACZEK

KUPON PRENUMERATY

AKTUALNY DO **31.10.1991**

Co miesiąc kolejny zaktualizowany kupon.

liczba kol. zeszytów	3	6	12	pole egzempl.
Bajtek	X	60000	120000	
Moje Atari	24000	48000	X	
TOP SECRET	27000	54000	X	

Spółdzielnia 'BAJTEK'
Bank 'Agrobank S.A.'
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

WPŁAT DOKONYWAĆ NA KONTO

Wytnij lub zrób kserokopię i przyślij do nas.

Miejsce na korespondencję

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

Miejsce na korespondencję

IMIĘ..........
NAZWISKO..........
WIEK..........
ULICA, NR..........
KOD..........
MIEJSCOWOŚĆ..........

MIEJSCE
NA
ZNACZEK

TOP SECRET

Spółdzielnia
"Bajtek"
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa

Wszelkich ewentualnych wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia "BAJTEK" Bank "Agrobank S.A." 470005-1834-131 ul. Grochowska 262 04-398 Warszawa

imię nazwisko..........
ulica, nr..........
kod, miejscowość..........
numer prenumeratora..........

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4-6 tyg.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nadeszła przesyłka, redakcja prosi o kontakt
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

TU WKLEIĆ ODCINEK PRZEKAZU
(potwierdzenie dla wpłacającego)

Archiwalia — tak musiało być. Nawet, gdyby nasze początkowe zapasy wynosiły 10.000 sztuk Top Secretów, to pozostałyby z tego tylko puste opakowania. Nie mówiąc o tym, że z każdego numeru mamy jedynie około 500 sztuk nadwyżki. Tak więc TS1 i TS2 dostępne są tylko na czarnym rynku po 10000000000000 zł.

Czy jest (istnieje) gra ... na komputer... — a czy Rafał z drugiego piętra nosi białe slipy? Oszczędzajcie nas, bo jeszcze kilka takich pytań, a pozabijamy samych siebie.

Errata — przyznajemy ze skruchą, że znów zapomnieliśmy lub nie wiedzieliśmy, że są już dostępne na Amstrada:
— Test Drive, Infiltrator, Leaderboard Golf, Predator, Ghostbusters II (**TS 2**)
— Colossus Chess 4.0, MicroProse Soccer, Fighter Bomber, Last Ninja II, Feud, Iron Lord (**TS 3**).
Za sprostowanie dziękujemy Grzegorzowi Teresińskiemu z Lublina. Mamy nadzieję, że nas nie zawiedzie i w przyszłości.

Miesięcznik — czy chcielibyście aby Top Secret był miesięcznikiem?
— czy wolelibyście aby Top Secret był grubszy i pozostał dwumiesięcznikiem?
— a może zmienić format pisma na mniejszy (A4) i dużo grubszy?
— czy może mniejszy, grubszy i co miesiąc?
Są to bardzo ważne pytania, prosimy was o dokładne przemyślenie odpowiedzi, bowiem chęci to nie wszystko, za pismo niestety trzeba płacić...

Ogłoszenia parafialne — po raz sto pięćdziesiąty drugi przypominamy, że **nie jesteśmy w stanie odpowiadać indywidualnie (korespondencyjnie) na pytania w stylu:** „Ratuj panie redaktorze — jak przejść przeklętego smoka w Last Ninja". Najlepiej uśpij smoka bombą! Coś z innej parafii: „Jak uruchomić **MONKEY MAGIC**?. Ukazuje się plansza tytułowa a potem nie wiem co zrobić". Albo: „Jaki jest szyfr do **CONFLICT IN VIETNAM**".
— Odpowiedź jest jedna: należy kupować legalne oprogramowanie z instrukcjami, lub żądać instrukcji od handlarzy, którzy uważają się za software — **DEALERÓW.** Na grę zawsze składa się program na nośniku i instrukcja. Amen!

Sprzedaż — redakcja nie sprzedaje gier. Nie leży to w naszych gestiach — byłoby to zachowanie w stylu chłopaka, który z braku zajęcia handluje cudzą siostrą.

Spytaj kolegę — o tak! Od tego najlepiej zacząć. Dajcie nam złapać trochę tchu, bo wśród tego

morza listów niedługo się zgubimy i wszystko naprawdę zacznie być Top Secret.

Wymiana — redakcja nie wymienia się grami z czytelnikami. Od tego macie kolegów (koleżanki), handlarzy, giełdy itp.

Wypożyczanie — redakcja nie wypożycza gier (patrz wymiana).

Chciałbym się dowiedzieć jak mogę kupić AMIGA ACTION, i nie ma znaczenia czy jest po angielsku.
Anonim z ulicy Awionetki — Warszawa
Z tym nie jest łatwo. W Polsce ciężko kupić zachodnią gazetę, chyba, że jest to Playboy lub Penthouse. Należy próbować w księgarniach technicznych, budkach z prasą lub próbować zaprenumerować u samych wydawców.

Gdzie można kupić komputer TIMEX?
Jarosław Chyła — Gdańsk
To niebywałe ale list ten został wysłany 21-XI-1989 r.

Jestem posiadaczem komputera Atari 65 XL. W TS przeczytałem o grach, które bardzo mnie zainteresowały. Proszę o przesłanie mi następujących gier: BISMARCK, LEADERBOARD GOLF, FAST BREAK.
Łukasz Wa??? — Śrem
To miło, ale prosimy spojrzeć pod hasło „Sprzedaż".

Jeśli wyślę 10.000 tys. zł na prenumeratę TS 1 i 2, to czy zostanie ona mi przysłana?
Rafał Kruszewski — Płock
Również nam miło, tym razem zapraszamy pod „Archiwalia".

...Myślę, że Wasza redakcja mogłaby się stać dealerem gier. My musimy dążyć do tego, aby normalny rynek dał szansę każdemu do kupna lub żamiany gry z dopłatą w ten sam dzień. Takim jak ja pozostaje jedynie pooglądać Waszą gazetę i mieć nadzieję, że za dwa, cztery lata ukaże się dana gra.
Camel — Iłowo
Nie możemy handlować produktami, do których nie posiadamy praw. Rozumiemy Twoją sytuację, ale jedyną nadzieją jest siedzieć i czekać, aż gra do Ciebie dotrze, oczywiście drogą nielegalną. W przyszłości — być może — będziemy mogli napisać, gdzie jest do kupienia dana gra.

Myślę, że trochę nietrafnie oceniliście joysticki z firmy TAL, bo SV — 128 ma bardzo dobre przyssawki, lecz nie do wiszenia na szybie...
Mateusz Migdał — ???
Może i tak, ale my sprawdzaliśmy je na szybie i daje to możliwość porównania zachowania w tych samych warunkach.

Mam ZX Spectrum +3 128k. Proszę o podanie adresu firmy, która nagrywa programy na ten komputer.
Marcin Wcisło — Kłodzko
Spectrum +3 jest w Polsce prawie nieznany. Upowszechnił się bowiem ZX ze stacją FDD 3000. Poza tym, w Polsce nikt nie nagrywa nic legalnie, szczególnie na małe komputery.

Mam Commodore 64 z cartridgem. Kupiłem grę FIGHTER BOMBER i nie mogę jej wczytać. Pojawia się napis „The Will Of God", potem napis READY i pulsujący kursor.
Adam Ryczko — Brzeg Dolny
Po angielsku — wola Boska. Tak chciał Bosek. Masz dwa wyjścia: zabić hackera, albo udać się do źródła i żądać wymiany.

Do czego służy klawisz MACRO w komputerze HYUNDAI z klawiaturą XT?
Michał Lewczuk — Ciechanów
Na niektórych klawiaturach XT/AT rzeczywiście jest klawisz MACRO, ale nie widzieliśmy, by bajtkowy spec od pecetów (Borek) kiedykolwiek go wciskał...

Pod opisami gier często widnieje napis: IBM PC. Nie wiem skąd czerpiecie te dane? Wiele z tych gier bezskutecznie szukam od dawna.
Tomasz Wiśniewski — Gdynia
To są dane łączone, wyciągane z naszych pojemnych głów, od znajomych, z zachodnich pism. Jeśli piszemy, to gra na taki komputer jest z całą pewnością.

1. Co to znaczy, że na LP zabrakło sędziwego Amstrada?
2. Czy w Polsce nie ma już na prawdę tylu gier, by można było z nich coś wybrać?
3. Często piszecie, że jakaś gra jest na Amstrada, jednak nie wiem gdzie jej szukać jeśli nie posiada jej BETA B? Skąd czerpiecie takie informacje?
4. Dlaczego piszecie np. FEUD ... komputer ... i nie wymieniacie Amstrada? Ja mam tę grę na Amstrada CPC 464.
5. Jeżeli możecie, a wiem że możecie to proszę podać nieśmiertelność do JET SET WILLY, wraz z dokładnym opisem wczytania nieśmiertelności (jestem w tym drętwy). Brakuje mi kodu do ARMY MOVES II.
Jacek Nawara — Konin
1. Po prostu nie przyszła wystarczająca ilość propozycji.
2. Gier jest dużo, ale czy naprawdę chcesz, abyśmy pisali o nędzy z 1983 roku, albo rozwodzili się nad Jumping Jackiem.
3. Z literatury (Amstrad Action)
4. Zdarzają nam się kwiatki
5. To skończ ARMY MOVES I.

Jak grać w grę 3-DEMON na IBM PC/jr? Mapę labiryntu uzyskuje się po naciśnięciu „szarego klawisza +", a ten komputer go nie ma. Jak zdobyć i jak wpisać POKE'i na IBM?
Michał Balicki — Kraków
Przeczytaj dokładnie tekst przed odpowiedziami.

Co jest lepsze pod względem grafiki, muzyki i łatwości programowania w Basic: Amiga 500 czy Atari ST 1040? Kiedy wejdzie ochrona oprogramowania i ile będzie kosztować gra naj... i naj... .
Hubert — Kęty
Tak się nieszczęśliwie złożyło, że nasza redakcyjna wróżka jest akurat na urlopie.

Do czego służy GAME CARD w IBM PC? Co to oznacza, że joystick jest analogowy?
Paweł Gorączko — Myślenice
GAME CARD, to karta pozwalająca podłączyć joystick. Analogowy to taki, który odczytuje położenie drążka — nie lewo/środek/prawo, tylko od 0 do 99. Pozwala to na płynne poruszanie np. kursorem w programach graficznych.

Bardzo podoba mi się wasze pismo, chociaż sądzę że nie jest jeszcze dopracowane bo za mało jest SOS i adresów innych kolegów oraz reklam.
Pascal — Chojnice
Będzie, będzie.

Czy można przysłać do was opisy gier będące tłumaczeniami opisów z pism zachodnich?
Paweł WARFOX Reszkala — Poznań
Tak, byle nie dosłownymi i trochę z własną inwencją.

Jak na Atari kopiować gry z dysku na kasetę?
Bartek Wilk — Rzeszów
To nie do nas, ale do Mojego Atari.

Napisaliście, że utrzymuje się wysoki poziom skażenia ośmiobitowcami, dlaczego więc większość opisów jest na nie? Jak można gry 1 MB udostępnić na Atari ST 520 KB? Jak można programowo sprawdzić położenie joysticka? Czy PHM PEGASUS jest na ST 0.5 MB? Proponuję stworzenie rubryki podającej same klawisze do gier.
Paweł Parys — Warszawa
Wysoki stopień skażenia oznacza, że ośmiobitowców jest po prostu dużo. Dlatego piszemy dla większości a nie dla mniejszości. Reszta pytań niecenzuralna.

Czy istnieje niemiecka wersja Amigi 500, chodzi o syntezator mowy?
Maciej KILLER — Michałów
To, czy Amiga zaszwargocze czy zaspika, zależy od programu a nie wersji językowej systemu operacyjnego. Może Niemcy mają syntezator w ichniej mowie, dlaczego Polaków ma to interesować?

Gdzie w Polsce można kupić legalne oprogramowanie? Mam Atari.
Jan Kożuchowski — Ostrów Mazowiecki
Na razie tylko w Karenie, ale już za chwileczkę, już za momencik ulegnie to zmianie.

Czy w cenę joysticków firmy TAL wliczone są koszty przesyłki?
Sebastian Sczyrba — Racibórz
Tak.



KONKURS

Nowy konkurs pt. **KLAWISZOLOGIA** polegać będzie na przysłaniu jak największej ilości, najwyższej jakości (najwyżej punktowane symulatory) zestawów klawiszy z ich opisem. Jak zawsze, do wygrania dwadzieścia joysticków ufundowanych przez niezastąpioną firmę TAL — Warszawa, ul. Mikowa 45. Czekamy na zgłoszenia w formie tabelek i tylko do gier najwyższej jakości.

KUPON
W konkursie na opis gry.
Do wycięcia i wysłania.
Uwaga!
TOP SECRET

Najtańsze w Polsce!



SV 119
Junior
2 Fire
6 Blaszanych styków
Prosty mechanizm



SV 120
Junior-Stick
2 Fire
6 Blaszanych styków
Uchwyt pistoletowy



SV 122
Quickjoy II
2 Fire
6 Blaszanych styków
AutoFire
Drążek lotniczy



SV 124
Turbo
6 Mikrostyków
AutoFire
Drążek lotniczy



SV 123
Supercharger
2 Fire
6 Mikrostyków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm



SV 126
Jet Fighter
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS-Regulator szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk"
Drążek lotniczy



SV 125
Superboard
6 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz czasu
Sygnał dźwiękowy
Przełącznik dla leworęcznych
Drążek lotniczy



SV 130
IR Infrared
1 Fire
5 Mikrostyków
Podczerwień
Daleki zasięg
Odbiornik



SV 128
Megaboard
4 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
6 cyfrowy stoper
ATM — Anti Tilt Mechanism
Fire Pad



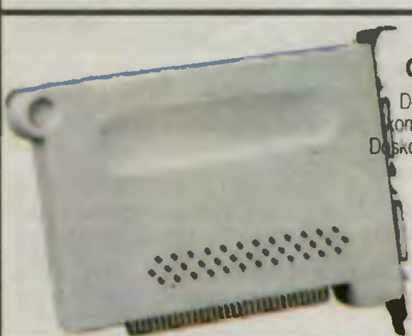
SV 140
Enterprice
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS — Regulator szybkości AUTO
Drążek lotniczy „kierownica"
Kabel 4 m



SV 201
Quickjoy M 5
Do IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire
2 AutoFire
6 Mikrostyków
Wybór AUTO
PSC — Regulator XY
Sygnalizacja Świetlna Fire
ASC — Regulator szybkości AUTO



SV 202
M 6 analog
Analogowy
DO IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire



SV 210
Game Card
Do IBM XT/AT (kompatybilnych)
Doskonale pracuje z M 5 i M 6



SV 127
Top Star
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
Przeźroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing System
Platynowane części



SV 500
Van 3
Pudełka na dyskietki 80 sztuk 3½"
Zamknięcie na klucz



SV 510
Van 5
Pudełko na dyskietki 80 sztuk 5¼"
Zamknięcie na klucz

SV 119 — 64 900	SV 123 — 119 900	SV 128 — 319 000	SV 210 — 219 000
SV 120 — 74 900	SV 125 — 239 900	SV 130 — 339 000	SV 500 — 119 000
SV 122 — 89 900	SV 126 — 169 900	SV 201 — 249 000	SV 510 — 119 000
SV 124 — 109 900	SV 127 — 249 900	SV 202 — 229 000	

interwencje
tel. 23-92-21

SV 201 + SV 210 — 439 000
SV 202 + SV 210 — 399 000

Należy przesłać pieniądze przekazem zwykłym (czerwony blankiet) na adres:

TAL Quickjoy

***Uwaga!* W miejscu na korespondencję prosimy podać po raz drugi: adres domowy, kod i symbol zamówionej pozycji. W przypadku braku adresu zwrotnego nie realizujemy zamówienia.**

„TAL" — QWERTY
ul. Mikowa 45
02-411 Warszawa
fax: 659-12-35

Czas realizacji 14 dni





STUNT CAR RACER

Beznogi kapitan

szos z zamurowaną twarzą sześćdziesięciolatka poruszył w myśli nogami. Brak efektu tego działania nasunął mu na myśl stare czasy, kiedy to mógł jeszcze kopnąć miauczaka czy obciąć sobie paznokcie

Dawniej nazywany był królem Stuntsów. Jego manewry na krancu Muru wzbudzały ekstazę wśród tłumu, szał podniecenia u kobiet. Każdy kolejny rajd przynosił mu nie tylko pieniądze, ale również samozadowolenie i popularnośc. To było jak narkotyk, wciągało. Aby żyć musiał jeździć, lecz kolejny wyścig zwiększał tylko prawdopodobieństwo śmierci.

To co miało się stać przyszło wreszcie. Publiczność zawyła głośniej niż zwykłe a businessmani zatarli z radością ręce. Widowiskowe tragedie zawsze przyciągają tłumy hołoty przez kilka następnych dni. Na wynoszone noszami ciało mało kto zwrócił uwagę. Odtąd losy kapitana toczyły się już tylko na zgrabnym wózku inwalidzkim.

Was proszę o jedno — nie bójcie się. Nie zwykliśmy reklamować gier niebezpiecznych dla życia (wyjątek: Bob'n'Rumble). Stunt Car Racer jest najlepszym i jedynym symulatorem w jeździe samochodem po murze.

Na początku prezentują Ci się dwie opcje: **Single** — jeden gracz, **Multiplayer** — od dwóch do ośmiu. Przechodzisz teraz do menu głównego, czyli do niczego nowego:

— **PRACTICE** — jazdy próbne w jednym z czterech poziomów — **Division 1—4,** gdzie **1** ma najwyższy stopień trudności,

— **START RACING SEASON** — wielomiesięczny wyścig w mistrzostwach świata,

— **SAVE/LOAD** — opcje współpracy z dyskiem lub taśmą,

— **HALL OF FAME** — najlepszy czas poszczególnych torów.

Przed każdym wyścigiem oglądasz swój tor — mur. Zmieniając punkt widzenia zorientujesz się w usytuowaniu wszystkich skoczni, zakrętów i wzgórków. Dzięki temu nie zaskoczy Cię nagły skręt czy wzniesienie. Operując odpowiednio joystickiem „wyczujesz" jakie manewry należy wykonać na zakrętach o danych kątach.

Precyzja poruszania się po torze zależy tylko od dwóch rzeczy: prędkości i ustawienia. Aby zwyciężyć musisz jechac z prędkoscią co najmniej 170 mil/h, gdyż inaczej dopełzniesz na metę na szarym końcu. Podobnie mogą skończyć się nieprzemyślane manewry na zakrętach — opuszczenie powierzchni muru kończy się znacznym zniszczeniem pojazdu, zmniejszeniem jego prędkości maks. oraz stratą czasową w stosunku do innych rajdowców.

Deska rozdzielcza nie spełnia wymaganych od niej funkcji, jest zbyt uproszczona i niewygodna w odczytywaniu informacji. Do dyspozycji mamy tylko dane o prędkości pojazdu, liczbie przejechanych okrążeń, upływie czasu od startu, stracie lub przewadze nad przeciwnikiem oraz wydajności dopalaczy. Chciałoby się mieć jeszcze na przykład czas najlepszego okrążenia albo odległość od najbliższej przeszkody. No, ale może kiedyś. Kto wie?

Blood Reksiu
Tow. Lenin

Firma: Micro Style
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

1
Start! Jeszcze na łańcuchach, ale już można je odłączyć. Trochę się potłuczesz — to nic, na starcie będziesz miał sekundę przewagi. Nie zapomnij rozgrzać silników przed startem.

2
Aby nie wpaść w „rów" za skocznią, musisz mieć prędkość w granicach 200 mil/h. Nie przejmuj się tą szaleńczą liczbą — nikt od Ciebie nie wymaga, żebys jeździł tak w rzeczywistości. Tu 50—80 mil to są jeszcze niewielkie prędkości.

3
Tym razem pudło. Na kamieniach można przyjemnie posiedzieć, ale nie wtedy gdy rozgrzany silnik grozi wybuchem. Sprawność samochodu zmniejszyła się o 20%.

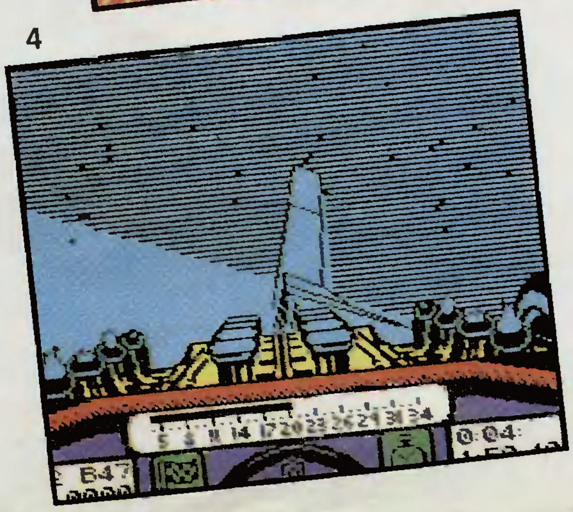
4
Po wyjściu z ostrego zakrętu lub lądowaniu po ostrym skoku, możesz znaleźć się na samym skraju muru. Nie trać zimnej krwi. Jesteś na skraju śmierci, ale jeden dobry ruch kierownicą może Cię uratować. Zredukuj dwukrotnie prędkość.



1



2



4



3



ALEŚMY POGRALI

Piszemy dużo i mało pochlebnie na temat ogólnej sytuacji w dziedzinie rozrywki w naszej części świata. Tymczasem coś się dzieje. Co prawda nie wiadomo jeszcze dokładnie co, ale dzieje się i to dużo. Na zaproszenie firmy **Centro-Tel** do Pałacu Kultury i Nauki przybyło z całego świata kilkadziesiąt firm, zajmujących się wszystkim, co związane z rozrywką.

Oprócz automatów typu Coin-Up, flipperów i innych ściśle komputerowych zabawek mieliśmy okazję oglądać całą gamę maszyn typowo mięśniowych, półmięśniowych oraz całkowite wyposażenia kasyn gry. Ogólnie rzecz biorąc, wystawa przeznaczona była dla krajowych odbiorców hurtowych, którzy staliby się pośrednikami-dostawcami w handlu z różnorakimi salonami gier. Pojedyńczy amatorzy rozrywki nie mieli więc z wizyty tutaj żadnych długofalowych korzyści oprócz zorientowania się co jest modne i co będą mogli niedługo spotkać niemal codziennie. Jedynym wyjątkiem była domowa maszynka do gier — Nintendo Entertainment System, o którym pisaliśmy już w TS nieraz.

Na wystawie można było zagrać we wszystko. Automaty ze slotem na monety miały zainstalowany drucik, który „nabijał" nieskończone liczby tzw. kredytów. Nie było żadnych ograniczeń co do czasu i zapalczywości grania. My, pojawiwszy się pierwszego dnia na wystawie przez sześć godzin zapomnieliśmy o bożym świecie i dopiero po dotknięciu WSZYSTKIEGO mogliśmy zająć się pracą.

Rozmawialiśmy ze wszystkimi firmami, których oferty miały cokolwiek wspólnego z komputerami i grami komputerowymi. Z oczywistych względów prawie pominęlibyśmy stoły do Black Jacka i ruletki, wystawione przez Casino Orbis, gdyby nie miłe panienki, obsługujące te narzędzia rozpusty. Jednym z większych potentatów była firma **SEGA,** która przywiozła m.in. wspaniały prawdziwy symulator Afterburner, potrójnego Michaela Jacksona i oczywiście NES. W Afterburnerze spędziliśmy ponad godzinę, wytrzęswszy się za wszystkie czasy i podziwiając naturalną oryginalność tej gry. Wiemy już, dlaczego wersja komputerowa nie spotkała się w Polsce z entuzjazmem — po prostu brak było tego pierwowzoru.

Włoska firma **Vegas,** zajmująca się szeroko handlem komputerami, na wystawie prezentowała głównie kolorowe kineskopy do automatów, o przekątnej od kilku do kilkudziesięciu cali. Wiele innych firm oferowało części zamienne, moduły programowe, obudowy itp. do automatów Coin-Op. Natomiast brytyjski koncern **Lordsvale Leisure Ltd.** prezentował całą gamę maszyn do zabawy, również **Kick Off** w wersji siedzącej dla dwóch graczy.

Ze sprzętu innego typu wyłonić można dwie grupy — maszyn czysto tradycyjnych i maszyn elektroniczno-tradycyjnych. Te pierwsze to np. bilard stołowy (POOL), łódeczka połykająca monety i udająca, że wypluwa więcej niż się wrzuca, kręgle, kulki do toczenia po drewnianym stole itp.

Najbardziej zadziwiły nas maszyny elektroniczno-tradycyjne. W pewnych przypadkach byliśmy pełni szacunku i podziwu dla wysublimowanej myśli ludzkiej. Czy pamiętacie najstarszą grę telewizyjną — pseudo tenis? Wyobraźcie sobie teraz stół z dziurkami tworzącymi poduszkę powietrzną, po którym ślizga się krążek oraz dwóch maniaków z odbijaczami w rękach, którymi suwają po powierzchni stołu odbijając krążek. Ponad stołem wznosi się tablica świetlna wyświetlająca wyniki rozgrywek.

Inna ekstrawagancja — „piłkarzyki" z firmy **Bally Wulff,** pod przezroczystą kopułą, poruszane konwencjonalnie, lecz również z tablicą wyników, odliczaniem czasu itp. za pośrednictwem wyświetlaczy segmentowych. Albo dwa kosze jak do koszykówki i dwaj panowie rzucający do nich na wyścigi różnokolorowe piłki. Wszystko przy akompaniamencie przeraźliwej muzyki cyrkowej.

Poza tym — sfinks odczytujący coś-tam z dłoni, łapacz jajec dla dzieci, „jednoręcy bandyci" w wersji mechanicznej i elektronicznej, poker, ruletka i Black Jack w wersji elektronicznej (tzw. PC Bord), automat do rzucania lotek z bajerami, świecidełkami i automatycznym zliczaniem dla czterech graczy, szafy z bąbelkami grające compact dyski i caaaaała kupa dzieciaków okupująca to wszystko, kradnąca żetony, śmiecąca i hałasująca. Ale to oni przecież będą głównymi klientami w tym rodzącym się w Polsce świecie masowej rozrywki.

Jakie refleksje? Przede wszystkim zaduma, że nawet w zabijaniu ewentualnego wolnego czasu wciąż jesteśmy nieco w tyle. Również zadowolenie, że wreszcie coś dzieje się w tym kierunku, szkoda że tyko w płaszczyźnie hardware'u, ale to chyba jasne. Poza tym duma, że posiadamy nasze wesołe miasteczka, baśnie Andersena, pręt i fajerkę, i że też umiemy bawić się na swój sposób.

Marcin Przasnyski

Wystawa odbywała się w dn. 4—7 kwietnia 1991 w PKiN, zorganizowana przez firmę „Centro-Tel", Warszawa ul. Tamka 38.





